

2CD SIN PEŁNA WERSJA GRY FPP | 16 STRON NAJPIĘKNIEJSZYCH
POLSKA INSTRUKCJA **DZIEWCZYN Z GIER**

www.cdaction.com.pl

CD-ACTION®

Numer 02/2003 (83) Luty
Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2016

BETATEST PRAETORIANS

RECENZJE
Total Immersion Racing
SimCity 4
Master of Orion 3

Czasopismo i plwy stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

NOWE HITY Z FIRMY

Codemasters®

PRISONER OF WAR

IGI 2 - COVERT STRIKE

TOCA RACE DRIVER

COLIN McRAE RALLY 3



83 • 02/2003 • Luty • 18,50 zł
w tym 7% VAT



MISTRZOWIE KODU

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, kinowa
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.

IGI-2 COVERT STRIKE™

Wersja PC
Planowana premiera Luty 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł



PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Niesamowite, widowiskowe stłuczki oraz zachowanie pojazdów zgodne z rzeczywistością!
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe na PC!

Toca RACE DRIVER™



Wersja PC*
Planowana premiera Marzec 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



Najnowsza część kultowych rajdów samochodowych.
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2003 roku.

colin mcrae rally 3™



Wersja PC*
Planowana premiera Marzec 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



SPRZĘT WYSTĘPNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

Codemasters®

Właściwy początek Nowego Roku

Wydawanie czasopism od dawna przypomina wyścig z czasem. Numery grudniowe wydaje się w pierwszej połowie listopada, styczeń na łamach magazynów pojawia się już 10 dni przed Świętami Bożego Narodzenia, a wydania lutowe trafiają do kiosków w styczniu. Wszystko po to, by zdążyć przed konkurencją i aby "wstrzelić się" w szaleństwo zakupów świątecznych. Czasu nie da się mimo to oszukać. Natura samodzielnie reguluje jego kierunek i rytm. Kiedy tylko pozwoli się jej działać, powraca delikatna równowaga wszystkich wymiarów. Miesiące wracają na właściwe miejsce.

Skończyło się już szaleństwo zakupów świątecznych, uciły wiwaty sylwestrowe, wydawcy policzyli zyski (lub straty) za sprzedane czasopisma. Wszystko powoli się uspokaja. To najlepszy czas na to, by zajrzeć w kalendarz i zadumać się chwilę.

Z takiej zadumy wynika, że w grach komputerowych na pierwszy plan wybijają się dziewczyny. To one są głównymi bohaterkami wielu produkcji. W najgorszym razie to od nich zaczyna się lub na nich kończy całe zamieszanie w grach. Każdy, kto choć odrobinę zna się na rzeczy, potrafi jednym tchem wymienić dziesiątki tytułów kojarzących się z dziewczynami. Jest też wiele imion bohaterek, które wdarty się do naszej świadomości, choć przecież tak naprawdę wcale nie istnieją. Kogo my tu mamy? Jest oczywiście nieśmiertelna i niezniszczalna Lara Croft, jest agentka Archer. Poza tym tajemnicze dziewczyny z gier RPG, są też groźne i piękne bohaterki strzelanek. Leeloo, Julia, Delfi, Gonoko, Kate, Aribeth... ileż tych imion! Rok ma tylko 12 miesięcy, a cybernetycznych pań godnych uwagi znamy o wiele więcej. Trudno było się zdecydować,

które z nich powinny się znaleźć w naszym kalendarzu o wdzięcznej nazwie Bit Bomba 2003. Mamy nadzieję, że wszystkie, na które padł wybór, przypadną Wam do gustu. To ważne, bo przez cały rok będą patrzyły na Was ze ścian.

Wydanie lutowe CDA przemyśleliśmy i zaplanowaliśmy niezwykle starannie. Tę przecież ten numer tak naprawdę jest pierwszy w 2003 roku! Oprócz kalendarza w oddajemy w Wasze ręce pełną wersję porządną gry, w której najważniejsza postać to oczywiście kobieta - demoniczna Elexis Sinclair. Właściwie to trudno wyobrazić sobie lepszą produkcję jako uzupełnienie Bit Bomby. Elexis wygląda super, a gra Sin zachowuje się nieoczekiwanie poprawnie nawet na sprzęcie typowym dla 2003 roku. Pamiętam jak dziś, kiedy jako nieliczni wybrańcy losu i firmy Activision spotkali się z twórcami tej gry. W Polsce czasopisma biły się o grafikę z Sin, by umieścić ją na okładce. Rozmawiałem wtedy z samym Levelordem z firmy Ritual - najsłynniejszym chyba twórcą poziomów do gier FPP - o Elexis. Trzeba było widzieć te jego pasje! Jak on się zachwywał rodzącą się właśnie na kartach projektu postacią! Wtedy nie marzyliśmy nawet o tym, by gry tej klasy pojawiały się w CD-Action w pełnej wersji. Świat idzie do przodu i pewnie nie raz jeszcze zadziwimy i Was, i samych siebie.

Wróćmy jednak do roku 2003. Jaki będzie? Popuścimy wodze wyobraźni i zabawmy się we wróżenie. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkiego, ale kilka rzeczy wydaje się dość pewnych:

1. Na Zachodzie wydawcy gier będą się nadal łączyć w coraz większe firmy. Znikną mali dystrybutorzy, a na placu boju pozostanie kilku gigantów.
2. W Polsce sytuacja na rynku gier jest w stanie chwiejnej równowagi. Bardzo prawdopodobne, że ubędzie nam kilku dystrybutorów. Nie pojawią się za to nowi.
3. Rozwój konsol zostanie chwilowo zahamowany.
4. W drugiej połowie roku ukażą się przełomowe pod względem graficznym gry, dzięki którym wzrośnie zainteresowanie PeCetami.
5. Ceny gier będą nadal spadać.
6. Kilka czasopism o grach zostanie zamkniętych lub zawieszonych. Wzrośnie znaczenie CDA (bardzo w to wierzymy!).
7. W kwietniu CD-Action będzie obchodzić 7 rocznicę istnienia. Z tej okazji do numeru dodamy najlepszą (albo jak wolicie - najbardziej głośną, markową itd.) w historii pełnych wersji grę. Jaką? Już wkrótce odkryjemy karty. Na urodziny mamy dla was jeszcze dodatkową duuuuż niespodziankę, ale o niej pomyślcie więcej w następnym numerze.

Na tym wieszczę - chwilowo - zakończmy. Zapraszamy do lektury czasopisma oraz do pełnej wersji gry Sin. Elexis już na Was czeka.

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

PS. Numer marcowy powinien pojawić się w sprzedaży w okolicy 21.03.



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 2/2003 (83)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, fax (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski

Staff wydawniczy Daniel Bartosiak, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciej Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Saltys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

FPF Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta

Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motowowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak

Redaktor naczelny Jerzy Szulwie

Dyrektor wytwórni Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kulturalnych Maria Kardas

Dział reklamy

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklam czasopism komputerowych

Monika Waleczak
tel. kom. 0 608 682 660
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.waleczak@bauer.pl

Zespół

tel. kom. 0 600 085 944
Maciej Szwałkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwalkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak

tel. kom. 0 604 297 040
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Redaktor ds. reklamy Aleksandra Blicharz,

Beata Gósek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Publik. i reklama. i promocyj. Joanna Korwin-Kijut
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Pracownia (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD

Bartosz Amieński - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motowowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zastrzeżenie jest sprzedawcą, nie ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2911

BAUER
www.bauer.pl

SPQR*



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !

MASTER OF ORION 3

PODBIJ GALAKTYKĘ

Master of Orion 3 jest kontynuacją najświetniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras, masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129⁹⁰
ZŁOTYCH

INFOGRADES™

WYDAWCA
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZĘT
WYKONANIE
ZAMÓW JUŻ OD
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com.pl

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Duality 020
Enclave 032
Firestarter 026
Freelancer 022
Project IGI 2 030
Strident 036
Ultima Online: Age of Shadows 024
Underworld: Crime does pay 028

Za pięć dwunasta

Heart of Iron 038
Polanie 2 040
Praetorians 036
Stronghold: Crusaders 042

Recenzje

Arx Fatalis 090
Baldur's Gate Saga 093
Baśń o Dziadku Mrozie... 062
Beam Breakers 094
Combat Flight Simulator 3 058
Gladiators of Rome 078
Hegemonia PL 099
HoM&MIV: The Gathering Storm 052
Indiana Jack 061
James Bond 007: NightFire 048
Mafia PL 100
Master of Orion 3 082
Medal of Honor AA: Spearhead 070
Morrowind PL 097
O.R.B. 074
Post Mortem 054
SimCity 4 064
Soldiers of Anarchy 080
Suma wszystkich strachów 096
Syberia PL 098
Tennis Master Series 2003 068
Tony Tough 084
Total Immersion Racing 086
Ultimate Pinball 079
WWE RAW 056

Swinka

Jagged Alliance story 102

Sufler

Post Mortem 110

Nie tylko gramy

Dark Basic 118
Łowcy baboli 119

Sprzęt

AMD Athlon XP 2600+ i 2700+ 130
BTC Combo 40x (BC0 40161M) 133
Creative Inspire 6.1 6700 132
Hawk SlimTower 10 PCS 127
Logitech Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4 126

Magurex i rDA 125
Media-tech Tornada 5.1/Zambra 5.1 134
MSI K7N2 124
MSI Titanium Ti4200 BX 122
Myszki Manta 136
NEWSY z Internetu 120
Panasonic SV-AV10 128
Pentagram Fanatic 561 134
Pentagram horNET 132
Plustek OpticSlim 123
QDI LM-510 127

Inne

Action Redaction 142
Cover CD 13/01 138
FPP Zone 114
Gamewalker 044
Kalejdoskop 012
Na Luzie 116
O grach inaczej 107
Prenumerata 139
Sin instrukcja 105
Sin okładka 136
Tawerna RPG 113
Tipsy 146

INDEKS GIER

Arx Fatalis 090
Baldur's Gate Saga 093
Baśń o Dziadku Mrozie... 062
Beam Breakers 094
Combat Flight Simulator 3 058
Duality 020
Enclave 032
Firestarter 026
Freelancer 022
Gladiators of Rome 078
Heart of Iron 038
Hegemonia PL 099
HoM&MIV: The Gathering Storm 052
Indiana Jack 061
Jagged Alliance story 102
James Bond 007: NightFire 048
Mafia PL 100
Master of Orion 3 082
Medal of Honor AA: Spearhead 070
Morrowind PL 097
O.R.B. 074
Polanie 2 040
Post Mortem solucja 110
Post Mortem 054
Praetorians 036
Project IGI 2 030
SimCity 4 064
Soldiers of Anarchy 080
Strident 034
Stronghold: Crusaders 042
Suma wszystkich strachów 096
Syberia PL 098
Tennis Master Series 2003 068
Tony Tough 084
Total Immersion Racing 086
Ultima Online: Age of Shadows 024
Ultimate Pinball 079
Underworld: Crime does pay 028
WWE RAW 056

Hity numeru

James Bond 007 Nightfire

48

To na pewno spore wydarzenie medialne - pierwszy Bond na PC od niepamiętnych już czasów. Ale czy przekłada się to na sukces artystyczny?



Sim City 4

64

Zupełnie nowe podejście do znanego tematu, a do tego wyraźna inspiracja Simsami. Naszymi zdaniem - obie te rzeczy znacząco zwiększyły atrakcyjność tego tytułu.



Master of Orion 3

82

Wielkie święto dla fanów turowych strategii osadzonych w kosmosie. MoO powróciło - i to w wielkim stylu!



Total Immersion Racing

86



Jeśli cenisz dynamikę jazdy wyżej niż realizm, ta gra uderzy w ciebie z siłą rozpedzonego... TIR-a.

Tony Tough

84

Lubisz zabawne przygodówki w old-schoolowych klimatach? Lubisz pastisz czarnego kryminału? Lubisz się szczerze pośmiać? To nie przegap tej gry!



Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 363 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
Email: arcosoft@arcsnft.com.pl http://www.arcsnft.com.pl
02-457 Warszawa : ul.Łopuszańska 117/125

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt 2,3,5,11,13,15,19,29,
Cenega 63,73,111, Centrum
Sprzedaży Wysylkowej 17, Creative
Labs 9, Exe 147, Hyper 101, iij-
ama 129, Lemon Interactive 35,
Multimedia Vision 121,123,125,
MSI 131,135,137, NEC 148, Play
43, Play IT 39, Topware 47



Coś na zimę!



Ściągnij sobie logo już teraz! 7164 cena: 1 zł + VAT

AA22.011540	AA22.011539	AA22.011538	AA22.011537	AA22.011536	AA22.011535	AA22.011534	AA22.011533	AA22.011532
AA22.011531	AA22.011530	AA22.011529	AA22.011526	AA22.011559	AA22.008312	AA22.008258	AA22.007883	AA22.007851
AA22.007850	AA22.007849	AA22.007843	AA22.007842	AA22.007832	AA22.007831	AA22.007830	AA22.007828	AA22.007811
AA22.007264	AA22.007255	AA22.007218	AA22.007217	AA22.007214	AA22.006980	AA22.006978	AA22.006966	AA22.003821
AA22.003817	AA22.003787	AA22.003783	AA22.003773	AA22.003758	AA22.003750	AA22.003379	AA22.003378	AA22.003375
AA22.003370	AA22.003369	AA22.003356	AA22.003355	AA22.002524	AA22.002471	AA22.003100	AA22.006350	AA22.006347
AA22.006344	AA22.006360	AA22.006379	AA22.006373	AA22.006474	AA22.006473	AA22.006468	AA22.006464	AA22.006477
AA22.006489	AA22.006485	AA22.006479	AA22.007156	AA22.007208	AA22.007207	AA22.012854	AA22.012853	AA22.012852
AA22.012850	AA22.012849	AA22.012848	AA22.012847	AA22.012846	AA22.012845	AA22.012844	AA22.012843	AA22.012857

Dzwonki 7164 1 zł + VAT

Wiadomości graficzne

James Bond - Jutro nie umiera nigdy AA22.012941
James Bond - Diamanty są wieczne AA22.012932
Raz, Dwa, Trzy, Czy te oczy mogą kłamać AA22.011865
Kazik i Yugoton, Malcziki AA22.011853
Santana, Let me love you tonight AA22.011868
M. Rodowicz, Małgośka AA22.011867
Celine Dion, A new day has come AA22.011347
UB40, Can't help falling in love AA22.011061
Nirvana, Come as you are AA22.011863
Led Zepplin, Starway to heaven AA22.011860
K. Krawczyk, Bo jesteś ty AA22.011854
Queen, We will rock you AA22.011352
Z. Wodecki, Chałupy welcome to AA22.011875
Jerzy Szur - śpiewać każdy może AA22.011871
Michael Jackson, Black&White AA22.011350
Elektryczne Gitary, Jestem z miasta AA22.011850
Nirvana, Smells like teen spirit AA22.011864

Wyślij SMSa o treści AA22.(numer wiadomości graficznej)
pod numer **7265**, cena 2 zł + VAT

AA22.010507	AA22.010495	AA22.010494	AA22.010493	AA22.010486
AA22.010471	AA22.011550	AA22.011549	AA22.011548	AA22.011547
AA22.011546	AA22.011545	AA22.011544	AA22.011543	AA22.011542
AA22.011541	AA22.012861	AA22.011028	AA22.012855	AA22.011024
AA22.012865	AA22.012864	AA22.011017	AA22.011015	AA22.010512
AA22.010511	AA22.010510	AA22.010509	AA22.010506	AA22.010505

Dzwonki 7265 2 zł + VAT
SUPERHITY

Britney Spears, Don't let me be AA22.009158
Eros Ramazzotti, Cher, Piu che puoi AA22.009170
Jennifer Lopez, Thing AA22.009177
Kasia Klich, Lepszy model AA22.009204
Chad Kroeger, Hero AA22.009205
Bon Jovi, Everyday AA22.009207
Tatu, Nas nie dogonyat AA22.009208
Tatu, Ya soshla s uma AA22.009209
A-HA, Lifelines AA22.009213
Garou, Gitan AA22.009215
Elvis Presley, Little Less Conversation AA22.009217
Eminem, Cleaning out my closet AA22.009218
Viziano Ferro, Perdono AA22.009220
Wilki, Urke AA22.009221
Intenso Project, Luv da sunshine AA22.009223
Jamiroquai, Corner of the Earth AA22.009225
Saint Etienne, Action AA22.009226

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1 zł + VAT. Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2 zł + VAT. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla **SUPER HITÓW** i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.604107001

Więcej znajdziesz na naszej stronie:
telefony.bravo.pl



Gatunek: **FPS (na engine'ie Q2!)**
 Multiplayer: **tak**
 Producent: **Ritual Entertainment**
 Dystrybutor: **Activision**
 Premiera: **listopad '98**
 Recenzja w CDA: **12/98**
 Ocena: **9 i znak jakości**
 Wymagania minimalne: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX**
 Wymagania sugerowane: **P2 400, 128 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX, akcelerator, karta dźwiękowa obsługująca standard EAX**

Uwaga!

W trybie OpenGL obraz jest dość ciemny - regulacja "gamma" w obrębie gry za wiele nie daje. Trzeba podkręcić jasność w monitorze, oóż począć.

Oto, co o grze pisał w swoim czasie Czarny Iwan

Pierwsza dekada XXI wieku przyniosła światu nie tylko niesamowity rozwój techniczny, ale i degrengoladę moralną, plagę przestępczości zorganizowanej. Policja już dawno stała się bezbronna, rząd działał opieszale i nie potrafił przeciwstawić się fali przestępczości. Zdesperowane czynniki rządowe zaproponowały więc utworzenie specjalnych jednostek, które wyposażone w maksymalnie szerokie uprawnienia powstrzymałyby rozwój przestępczości. Tak powstało HARD-CORPS, grupa sec-forces zajmująca się prewencją w kryminogennych środowiskach i eliminacją elementów stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego. Jej przywództwo powierzono specjalście od broni - komandorowi Security Force, John R. Blade'owi.

Po drugiej stronie barykady stoją firmy, dla których osiągnięcie maksymalnych zysków i korzyści to jedyny

cel. Na szczycie istnieje międzynarodowa korporacja SinTek Industries pod przywództwem Elexis Sinclair - kobiety niezwykle atrakcyjnej, zawodowca o specjalnościach biogenetyki i chemii. Sama Elexis jest jak enigma. Niewiele ją widziało, a jeszcze mniej miało szansę z nią porozmawiać. Mimo to działa bezwzględnie i zdecydowanie, a jej konsorcjum to największa organizacja o charakterze mafijnym na świecie.

SIN czerpie pełną garścią z Unreala i Quake'a, serwując niekiedy bardzo podobne przeżycia. Pamiętacie zapewne jak w Unrealu zmuszeni byliśmy stać za drzwiami, gdy Skaarj masakrował naszych towarzyszy (krzyki i jęki, jakiś tomat). Podobne wrażenia będą nam towarzyszyć w SIN. Tu również się zdarza, że biegniemy korytarzem i wyraźnie słyszymy, że gdzieś tam - z przodu, toczy się prawdziwa wojna. Zazwyczaj gdy dobiegniemy na miejsce, będziemy mogli jedynie policzyć trupy.

płynna rotacja... uff... to tylko część efektów wizualnych, jakie sprawiają, że gra wygląda po prostu świetnie. Na uwagę zasługuje również klasyczny motion-capture, dzięki któremu postaci nie poruszają się jak kukiełki, ale jak prawdziwi ludzie.

Lokacji jest 24 w sześciu strefach. Każda z nich ma własny charakter i stanowi kolejne wyzwanie dla naszych umiejętności. Kilkakrotnie przyjdzie nam zabawić się w hakera i specjalistę komputerowego, będą też misje podwodne...

SIN w rzeczy samej wart jest grzechu.

Tipsy - na str. 146. Skrót instrukcji - w CDA. Na CD w katalogu Bonus macie całą instrukcję w formie pliku tekstowego (po polsku), zaś na CD z grą - jako plik .pdf (też po polsku).



Trójwymiarowe środowisko bazujące na Quake II 3-D engine, 16-bitowym kolorze wspieranym software'owo i hardware'owo, liczone w czasie rzeczywistym - kolorowe światła, alfa blending dla eksplozji, specjalny system animacji, 360-stopniowa i


PEŁNA WERSJA

INFO COVER CD

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji demo/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego demo/programu. AL E... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - kliknięcie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę demo/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre demo - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego demo, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzyście, usta-

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

wienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może różnić specyficzny sposób, w jaki przesuwają się pionowy pasek menu. Pomocą na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień in-

Przypominamy, że:


gra/program w pełnej wersji



gra wykorzystuje akcelerator grafiki, ale działa i bez nich



gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 20.12.2002, Norton Antivirus 2001 i 2003 (bazą z dn. 18.12.2002), F-Prot 3.12 b, Panda Antivirus, AVP, Wirusów nie!

*wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

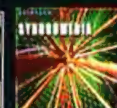
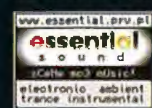
Milej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągę minimum, która umożliwi grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretyczny powinien.

Muzyka w menu: SYNDROMEDIA by Essential (aka Marcin Zajęc)



Sound BLASTER AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER
– UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

*Supports Dekker™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™*

*Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III*

*Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD*

*Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD*

Unreal® Tournament 2003

Supports Creative EAX ADVANCED HD

Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™

Supports Creative EAX ADVANCED HD



Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwany przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przynębiający napis „game over”...



CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00); Tech Data Polska Sp. z o.o. (tel.: +22 547 92 00).

FatMan Adventures

Taka oldschoolowa zręcznościówka - jednak wymaga ruszania makówką. Przypomina (zasadami) gierki z 8-bitowych komputerów. Latasz takim troszkę pacmanowatym grubaskiem po platformach i zbierasz drogie kamienie. Utrudniają ci to rozmaite stworki, które możesz eliminować za pomocą znalezionej na planszy broni lub zastawionych na nie pułapek. Znajdujesz też rozmaite bonusy. Prościutka - ale sympatyczna. Demo zajmuje 35 MB na HDD i zawiera 5 leveli.



Klawiszologia

Kursory - sterowanie

Spacja - kopanie pułapek

[X] - wybierz kolejny przedmiot (pistolet, klatka, fopata)

[Z] - użyj wybranego przedmiotu

[1]-[3] - wybierz przedmiot

Jeśli masz w ręku pistolet, naciśnij [3], by strzelić!

F5 - zmiana muzyki

Gatunek: zręcznościowa/logiczna
Wymagania: **P300, 32 MB RAM, Win 95/98/Me/00/XP**

Impossible Creatures

Hm... podobają się wam chowańce w Black & White? W tej grze macie esencję tego, co najlepsze w B&W + troszkę zwykłego RTS + nieco symulacji + sporą dawkę naprawdę niezłej zabawy. W skrócie: tworzysz genetyczne mieszańce zwierząt (nie ma żadnego problemu ze skrzyżowaniem np. goryla z sową czy kobry z wielorybem), z nich zaś tworzysz własne armie. Co prawda, udostępniono tylko 14 gatunków zwierząt (w grze będzie 50), ale to w pełni wystarczy, by móc zdrowo namieszać w genach. Do tego typowe dla RTS-ów budowanie bazy, eksploracja surowców, badania naukowe itp.

Demo zajmuje 280 MB, ale oferuje całkiem sporo: począwszy od dłuuuugiego intra (tylko w trybie kampanii). Sama kampania też jest dostępna - tzn. trzy misje w jej obrębie. Do tego obszerny tutorial, tworzenie własnych mieszańców, plus tryb gracz vs. komputer (dwie mapy 1-4 graczy).

Całość może nie wypadać zbyt imponująco - ale bez bicia się przyznam, że przez demo zmamowałem cały weekend, bo nie mogłem się odeń oderwać. Klawiszologia... ech, trochę tego jest. Dlatego koniecznie radzę zaliczyć tutorial, a nie będzie problemów.

(Więcej o grze poczytacie w CDA nr 11/02.)

Gra znana była kiedyś pod roboczą nazwą Sigma.



Gatunek: RTS/SIM
Wymagania: **P2 600, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB**

BONUS

Ace of Angel - trailer gry

Action Mag - ogromne pole do popisu dla lubiących pisać (o wszystkim!) i uczyć dla lubiących czytać (o wszystkim!). IQ > 100 required.

Adventure Zone - kącik fanów gier (filmów, książek) przygodowych oraz gier TPP

Baza artykułów - mały programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, z możliwością wyszukiwania wg autorów tytułów, numerów CDA

Bonus 1 - ikony, screensavery, theme-packi, przydatne użytki, midy, tapety itd., itd

Bonus 2 - tipsy, trainery, save'y do gier; i kilka małych, ale fajnych gier

Czytelnicy do piór!!! - zostań współtwórcą CD-Actiona!

Emu Kouncil - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC i nie tylko

Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantasy; IMO poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!

FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania do redakcji CDA, i odpowiedzi na nie

FPP Zone - większy niż zwykle kącik dla tych, co lubią gry FPP

Sin - polska instrukcja do gry

Speed Zone - miłośnicy motoryzacji wirtualnej i realnej - coś dla was!

Sport Center - a tu coś dla fanów sportu, także tego komputerowego

Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony internetowe i ogólnie interesują się Internetem

Tawerna RPG - fani gier cRPG/RPG, Tolkiena itd. - tego nie możecie opuścić!

Zaloga G - doskonały i duży polski magazyn o grach, filmach, książkach

PATCHE

Heart of Iron

MDH AA Spearhead blood patch

Neverwinter 1.27 PL

O.R.B.

UŻYTKI

WMP

DirectX 8.1

Detonatory 40.41/72 - nowe sterowniki do kart graficznych

Hypersnap 5 PL - doskonały program do ściągania obrazków z gier

WinZip/WinRAR/Win Ace - najnowsze wersje najpopularniejszych "pakerów"

INDEKS DEM

Attack of the Silver Ball

Fatman Adventures

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Impossible Creatures

James Bond Nightfire

Sega Swirl

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Jaki jest Harry Potter - każdy widzi. Co ja będę gadał o grze na motywach książki (i filmu) - szczególnie że do fanów HP się nie zaliczam i mogę palnąć jakąś bzdurę. Ale można w to "popykać", nie powiem, 45 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory lub **W/S/A/D** - sterowanie

CTRL lub **RMB** - skok

LMB - akcja/rozmowa

Spacja - wypijanie eliksirów

Attack Of The Silver Ball



Dynamiczny pinball z dodatkowymi atrakcjami (game in game). 50 MB na HDD. Teoretycznie są dwa stoły, ale ja potrafiłem odpalić tylko jeden. Szczegółową instrukcję obsługi znajdziesz w katalogu: **documents**. A jak nie chcecie tego czytać:

1 - naciśnij, by uruchomić wybrany stół

Enter - by odpalić piłkę

Shifty - by zadziałały flippery

Gatunek: pinball

Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB**

SEGA Swirl

Nie wiem co, ma takiego ta gra. Ale wiem jedno - jak włączyłem Practice Mode, nie mogłem się od niej oderwać. Ba, co tam ja. Moja żona też usiadła "na minutkę", która trwała z półtorej godziny. A to już coś znaczy. :) Zasady? Kurczę, nie ma chyba bardziej prostych.



Musisz likwidować te "wiry", które sąsiadują z innymi w takim samym kolorze (w pionie lub poziomie - po skosie się nie liczy). Im więcej "wirów" naraz zniknie, tym wyższy bonus (czyli np. zniknięcie 6 wirów naraz jest punktowane dużo wyżej niż wyklkanie trzy razy pary w tym samym kolorze). Ale jeśli zlikwidujesz wir, który nie ma choćby jednego sąsiada w tym samym kolorze, leci potężna kara. Nie ma limitu czasu, można kombinować do woli (to jest nawet bardzo wskazane). Tak naprawdę to gra jest prostsza niż zrozumienie tego opisu. :) Mój rekord w trybie Practice to 6664 punkty. Kto da więcej? A jeszcze są przecież inne tryby gry... a że zajmuje ona jakieś 2 MB na HDD... uważam, że warto.

Gatunek: logiczna

Wymagania: **sprawny PC**

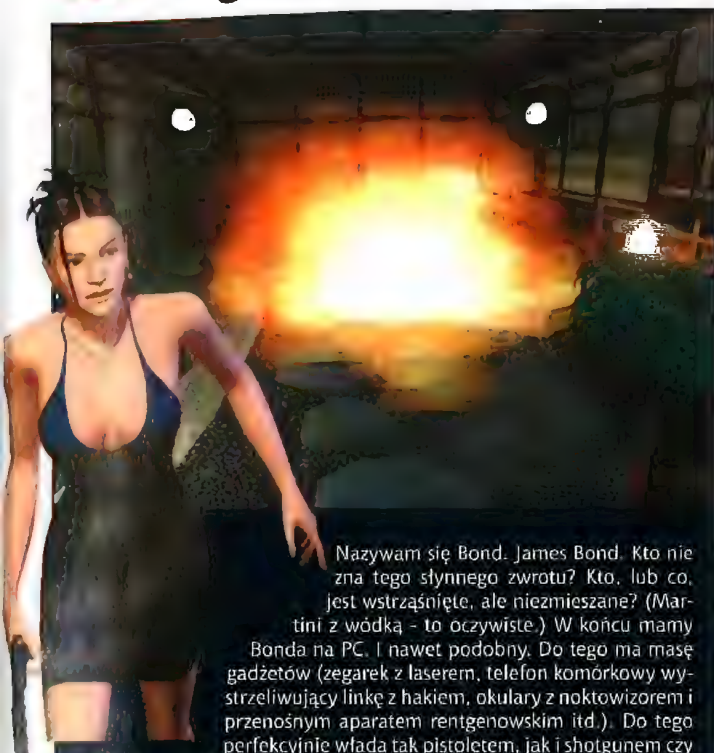
Harry Potter and the Chamber of Secrets



Gatunek: akcja/przygodowa
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM (128 dla XP/00), Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 8 MB, DirectX, 250 MB na HDD**



James Bond 007: Nightfire



Nazywam się Bond. James Bond. Kto nie zna tego słynnego zwrotu? Kto, lub co, jest wstrząśnięte, ale niezmiessane? (Martini z wódką - to oczywiste.) W końcu mamy Bonda na PC. I nawet podobny. Do tego ma masę gadżetów (zegarek z laserem, telefon komórkowy wystrzeliwiający linkę z hakiem, okulary z noktowizorem i przenośnym aparatem rentgenowskim itd.). Do tego perfekcyjnie włada tak pistoletem, jak i shotgunem czy karabinkiem szturmowym. W dzień też dać potrafi. I to się przyda, bo James Bond musi się zmierzyć z japońskimi gangsterami.

Demo zawiera jeden duży etap (japoński) i zajmuje 170 MB.

Uwaga!

Poruchomieniu gry pojawiają się logosy, potem zaś ekran czernieje i kilka sekund nic się nie dzieje. Cierpliwie poczekajcie - w końcu pojawi się znajoma gęba...

Klawiszologia

F5 - quicksave

F9 - wulckload

W/S/A/D - sterowanie

Ctrl - kucnięcie

Spacja - skok

[1] i [3] - strafe

TAB - założenia misji/podpowiedzi

E - użyj

LMB - atak/strzał

RMB - alternatywny atak/tryb snajperski

G - tryb gadżetów

F - włóż okulary

V - zmień tryb widzenia okularów (noktowizor/podczerwień/rentgen)



Kilka odpowiedzi

Jeśli wskaźnik zdrowia błysnie - naciśnij [TAB] - dostaniesz odpowiedź. Jednak działa to tylko na najniższym poziomie trudności.

Gadżety

Zegarek z laserem - laser nieźle pali np. obwody w elektronicznych zamkach. Od biedy może być użyty jako broń.

Piśmo strzałkowe - wystrzeliwuje strzałkę ze środkiem nasennym. Działa na bliski dystans.

Zapalniczka/aparat fotograficzny - tu chyba nie trzeba nic tłumaczyć? **Komórka/hak** - telefon wystrzeliwuje linkę z hakiem. Dobry sposób, by wejść na piętro bez użycia schodów.

Jeśli gra haczy?

Zmniejsz rozdzielczość do 800 x 600 lub niżej?

Przełącz tryb koloru na 16-bitową paletę.

Ustaw teksturowanie na low.

A przede wszystkim wyłącz antyaliasing!

Gatunek: FPS

Wymagania: PIII 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, DirectX 8.1

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

SAGA HEROES of MIGHT AND MAGIC®



9CD



Powrót do świata Might and Magic®!

Dzięki Sądze Heroes™ of Might and Magic® masz niepowtarzalną szansę aby stać się posiadaczem ekskluzywnego wydania wszystkich części najbardziej kultowej serii gier strategicznych! Jest to pozycja obowiązkowa zarówno dla miłośników doskonałych gier strategicznych jak i dla fanów Świata Might and Magic® pragnących uzupełnić swą kolekcję.

Saga Heroes™ of Might and Magic® to:

- Heroes™ of Might and Magic® IV
- Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV
- Heroes™ of Might and Magic® IV: Gathering Storm
- Heroes™ of Might and Magic® III
- Heroes™ of Might and Magic® III: Armageddon's Blade
- Heroes™ of Might and Magic® III: Shadow of Death
- Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III: Shadow of Death
- Heroes™ of Might and Magic® II Gold
- Heroes™ of Might and Magic® I
- Instrukcje do wszystkich gier
- Etui na płyty
- Profesjonalna polska wersja przygotowana przez zespół CD Projekt

SPRZEDAŻ
WYKŁAD
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

CDPROJEKT
www.cdprojekt.info
TWÓJE ZRODŁO INFORMACJI

3DO™





Lotus Challenge

Jeśli ten tytuł budzi w tobie jakieś wspomnienia - czytaj dalej. Jeśli nie - dowiedz się, czemu dawni commodorowcy i amiganci wymawiają tę nazwę z takim sentymentem. Lotus Challenge, nowe-stare przedsięwzięcie amerykańskiego Xicat Interactive i brytyjskiego Kaju Entertainment (twórców m.in. Microsoft Train Simulator i obecnie Warhammer 40K: Fire Warrior dla Games Workshop) z tym legendarnym już Challenge'em dzieli tytuł i markę (m.in. Elise, Esprit, ale i bolidy Formula One i Indy!). Pozostałe elementy - w tym znakomita oprawa audio-wizualna i wiarygodny system uszkodzeń - bić mają poprzedników na głowę!

Lotus Challenge wcieli graczy w członków Lotus Challenge Team - kierowców testowych tego brytyjskiego twórcy samochodów, sprzedających także własne umiejętności w reklamówkach i - jako kaskaderzy - filmach. Takie ujęcie tematu pozwoli nam wybrać własny sposób zabawy - od szybkich wyścigów w ruchu miejskim Londynu i Tokio, po tryb kariery, podobny do Factory Driver z Porsche 2000.

Pracę kierowcy Lotus Challenge Teamu rozpoczniemy w marcu.

www.lotuschallenge.com

Bloodline

Nowo otwarta strona Bloodline ujawniła pierwsze, i pewne, szczegóły nt. survival horroru tworzonego w studiach czeskiego Zima Software. Bohaterem Bloodline jest prawnik, Jim Cards, który przybywa do sanatorium Black Hill na zaproszenie klienta dr Browna, by na miejscu się przekonać, że zarzucone mu zbrodnie rzeczywiście się wydarzyły i... nadal mają miejsce!

www.bloodline.cz



Big Mutha Truckers

Przed kilkoma zaledwie miesiącami konsolowi fani wielkich samochodów cieszyli się na myśl o Big Mutha Truckers, traktowanych z przymrużeniem oka wyścigach osiemnastokołowców ze studia Eutechnyx, autorów m.in. Le Mans 24 Hours. Dziś możemy się cieszyć także my, gdyż nowy wydawca tytułu - Empire Interactive, zapowiedział także stworzenie wersji PC gry.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.eutechnyx.com



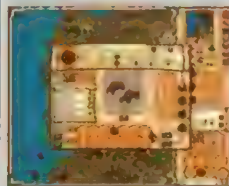
Filmy z Quake IV oszustwem

Jakiś czas temu świat graczy obiegła elektryzująca wiadomość o rzekomym wycieku ze studia Raven - trudzącego się obecnie nad Quake IV dla id Software. Wyciek miałyby filmiki ukazujące animacje postaci tej całkowicie tajemniczej, nie mniej ekscytującej gry. Pogłoski te jednak zostały szybko zdementowane przez przedstawicieli Ravena i id, więc jeśli ktoś powie wam "mam filmy z nowego »klejka«" - macie prawo spojrzeć nań z politowaniem.

www.ravensoft.com

HoMM4: Winds of War

O planach stworzenia co najmniej dwóch oficjalnych rozszerzeń Heroes of Might & Magic IV 3DO informowało już wcześniej. Nikt jednak nie spodziewał się, że druga z nich - Winds of War - pojawi się ma w tak krótkim odstępie od pierwszej - już wiosną, gdy The Gathering Storm



dostępny w sklepach jest zaledwie od kilku miesięcy.

Winds of War zawierać ma sześć kampanii i kilkanaście plansz do pojedynczych misji, dając łączną liczbę 40 map. Dodatkowo w zestawie znajdują się 3 nowe stwory, kilka nowych przedmiotów i - jak zwykle - utwory muzyczne.

A jeśli już o muzyce z HoMM4 mowa - wkrótce w sklepach znajdzie się oficjalna ścieżka dźwiękowa z gry.

www.3do.com

NN, ale System Shock III?

Australijskie Irrational Games, twórca m.in. System Shock II i Freedom Force, poszukują specjalisty od AI, który pomoże im przy, i tu uwaga - tworzonemu przez firmę first-person shooterze na PC i Xboksa. Czyżby (i tu nadzieja zapikała w serdusku) System Shock III?

The Temple of Elemental Evil

Ci z was, którym powyższy tytuł kojarzy się ze starymi role-playami, mają rację. The Temple of Elemental Evil było jednym z najbardziej udanych dodatków do Grayhawka (pióra samego ojca D&D - Gary'ego Cygaksal), dawnego i zapomnianego później świata AD&D (coś jak obecnie Forgotten Realms). Historię tę wskrzesić zamierza Troika Games, autorzy Przypowieści o Maszynach i Magyi - Arcanum i ludzie, którzy kiedyś, kiedyś stwo-

Star Trek: Elite Force II

Duet Ritual/Activision podzielił się z "trekkies" kolejnymi obrazkami ze Star Trek: Elite Force II, first-person shootera w świecie The Next Generation.

gaming.startrek.com/games/eliteforce2/



Fair Strike

Rosyjskie G5 Software, twórca święcącego triumfy na całym świecie Red Sharka, planuje już kolejny, podoony w gruncie



rzecz do tego wymienionego tytułu. Fair Strike będzie zatem - ponownie - zręcznościowym symulatorem śmigłowca, jednak tym razem - zamiast gnębić nazistów za pomocą Hokuma - terrorystów miażdżyć będziemy w jednym z czterech teatrów wojennych - na Karaibach, we Wschodniej Europie, południowo-wschodniej Azji i na Bliskim Wschodzie. Pierwsze obrazki z planowanej na schyłek roku 2003 gry poniżej.

buka.com/game/Game_176.htm

Medieval Total War - Viking Invasion

Wieloletni twórcy Total War, twórcy Total War: Shogun, Total War: Medieval, Total War: Napoleon, Total War: Rome, Total War: Alexander, Total War: The Last Days of Pompeii, Total War: The Crusades, Total War: The Mongols, Total War: The Vikings, Total War: The Celts, Total War: The Romans, Total War: The Greeks, Total War: The Persians, Total War: The Egyptians, Total War: The Assyrians, Total War: The Babylonians, Total War: The Sumerians, Total War: The Akkadians, Total War: The Hittites, Total War: The Canaanites, Total War: The Philistines, Total War: The Ammonites, Total War: The Moabites, Total War: The Edomites, Total War: The Idumeans, Total War: The Nabataeans, Total War: The Parthians, Total War: The Sassanians, Total War: The Kushites, Total War: The Ethiopians, Total War: The Nubians, Total War: The Berbers, Total War: The Numidians, Total War: The Mauri, Total War: The Carthaginians, Total War: The Punic Wars, Total War: The Roman Republic, Total War: The Roman Empire, Total War: The Byzantine Empire, Total War: The Ottoman Empire, Total War: The Mughal Empire, Total War: The British Empire, Total War: The American Empire, Total War: The Soviet Union, Total War: The United States, Total War: The European Union, Total War: The United Nations, Total War: The World War II, Total War: The Cold War, Total War: The Space Age, Total War: The Information Age, Total War: The Digital Age, Total War: The Global Warming, Total War: The Climate Change, Total War: The Nuclear War, Total War: The Biotechnology, Total War: The Nanotechnology, Total War: The Artificial Intelligence, Total War: The Virtual Reality, Total War: The Augmented Reality, Total War: The Mixed Reality, Total War: The Extended Reality, Total War: The Immersive Reality, Total War: The Metaverse, Total War: The Metaverse 2.0, Total War: The Metaverse 3.0, Total War: The Metaverse 4.0, Total War: The Metaverse 5.0, Total War: The Metaverse 6.0, Total War: The Metaverse 7.0, Total War: The Metaverse 8.0, Total War: The Metaverse 9.0, Total War: The Metaverse 10.0, Total War: The Metaverse 11.0, Total War: The Metaverse 12.0, Total War: The Metaverse 13.0, Total War: The Metaverse 14.0, Total War: The Metaverse 15.0, Total War: The Metaverse 16.0, Total War: The Metaverse 17.0, Total War: The Metaverse 18.0, Total War: The Metaverse 19.0, Total War: The Metaverse 20.0, Total War: The Metaverse 21.0, Total War: The Metaverse 22.0, Total War: The Metaverse 23.0, Total War: The Metaverse 24.0, Total War: The Metaverse 25.0, Total War: The Metaverse 26.0, Total War: The Metaverse 27.0, Total War: The Metaverse 28.0, Total War: The Metaverse 29.0, Total War: The Metaverse 30.0, Total War: The Metaverse 31.0, Total War: The Metaverse 32.0, Total War: The Metaverse 33.0, Total War: The Metaverse 34.0, Total War: The Metaverse 35.0, Total War: The Metaverse 36.0, Total War: The Metaverse 37.0, Total War: The Metaverse 38.0, Total War: The Metaverse 39.0, Total War: The Metaverse 40.0, Total War: The Metaverse 41.0, Total War: The Metaverse 42.0, Total War: The Metaverse 43.0, Total War: The Metaverse 44.0, Total War: The Metaverse 45.0, Total War: The Metaverse 46.0, Total War: The Metaverse 47.0, Total War: The Metaverse 48.0, Total War: The Metaverse 49.0, Total War: The Metaverse 50.0, Total War: The Metaverse 51.0, Total War: The Metaverse 52.0, Total War: The Metaverse 53.0, Total War: The Metaverse 54.0, Total War: The Metaverse 55.0, Total War: The Metaverse 56.0, Total War: The Metaverse 57.0, Total War: The Metaverse 58.0, Total War: The Metaverse 59.0, Total War: The Metaverse 60.0, Total War: The Metaverse 61.0, Total War: The Metaverse 62.0, Total War: The Metaverse 63.0, Total War: The Metaverse 64.0, Total War: The Metaverse 65.0, Total War: The Metaverse 66.0, Total War: The Metaverse 67.0, Total War: The Metaverse 68.0, Total War: The Metaverse 69.0, Total War: The Metaverse 70.0, Total War: The Metaverse 71.0, Total War: The Metaverse 72.0, Total War: The Metaverse 73.0, Total War: The Metaverse 74.0, Total War: The Metaverse 75.0, Total War: The Metaverse 76.0, Total War: The Metaverse 77.0, Total War: The Metaverse 78.0, Total War: The Metaverse 79.0, Total War: The Metaverse 80.0, Total War: The Metaverse 81.0, Total War: The Metaverse 82.0, Total War: The Metaverse 83.0, Total War: The Metaverse 84.0, Total War: The Metaverse 85.0, Total War: The Metaverse 86.0, Total War: The Metaverse 87.0, Total War: The Metaverse 88.0, Total War: The Metaverse 89.0, Total War: The Metaverse 90.0, Total War: The Metaverse 91.0, Total War: The Metaverse 92.0, Total War: The Metaverse 93.0, Total War: The Metaverse 94.0, Total War: The Metaverse 95.0, Total War: The Metaverse 96.0, Total War: The Metaverse 97.0, Total War: The Metaverse 98.0, Total War: The Metaverse 99.0, Total War: The Metaverse 100.0, Total War: The Metaverse 101.0, Total War: The Metaverse 102.0, Total War: The Metaverse 103.0, Total War: The Metaverse 104.0, Total War: The Metaverse 105.0, Total War: The Metaverse 106.0, Total War: The Metaverse 107.0, Total War: The Metaverse 108.0, Total War: The Metaverse 109.0, Total War: The Metaverse 110.0, Total War: The Metaverse 111.0, Total War: The Metaverse 112.0, Total War: The Metaverse 113.0, Total War: The Metaverse 114.0, Total War: The Metaverse 115.0, Total War: The Metaverse 116.0, Total War: The Metaverse 117.0, Total War: The Metaverse 118.0, Total War: The Metaverse 119.0, Total War: The Metaverse 120.0, Total War: The Metaverse 121.0, Total War: The Metaverse 122.0, Total War: The Metaverse 123.0, Total War: The Metaverse 124.0, Total War: The Metaverse 125.0, Total War: The Metaverse 126.0, Total War: The Metaverse 127.0, Total War: The Metaverse 128.0, Total War: The Metaverse 129.0, Total War: The Metaverse 130.0, Total War: The Metaverse 131.0, Total War: The Metaverse 132.0, Total War: The Metaverse 133.0, Total War: The Metaverse 134.0, Total War: The Metaverse 135.0, Total War: The Metaverse 136.0, Total War: The Metaverse 137.0, Total War: The Metaverse 138.0, Total War: The Metaverse 139.0, Total War: The Metaverse 140.0, Total War: The Metaverse 141.0, Total War: The Metaverse 142.0, Total War: The Metaverse 143.0, Total War: The Metaverse 144.0, Total War: The Metaverse 145.0, Total War: The Metaverse 146.0, Total War: The Metaverse 147.0, Total War: The Metaverse 148.0, Total War: The Metaverse 149.0, Total War: The Metaverse 150.0, Total War: The Metaverse 151.0, Total War: The Metaverse 152.0, Total War: The Metaverse 153.0, Total War: The Metaverse 154.0, Total War: The Metaverse 155.0, Total War: The Metaverse 156.0, Total War: The Metaverse 157.0, Total War: The Metaverse 158.0, Total War: The Metaverse 159.0, Total War: The Metaverse 160.0, Total War: The Metaverse 161.0, Total War: The Metaverse 162.0, Total War: The Metaverse 163.0, Total War: The Metaverse 164.0, Total War: The Metaverse 165.0, Total War: The Metaverse 166.0, Total War: The Metaverse 167.0, Total War: The Metaverse 168.0, Total War: The Metaverse 169.0, Total War: The Metaverse 170.0, Total War: The Metaverse 171.0, Total War: The Metaverse 172.0, Total War: The Metaverse 173.0, Total War: The Metaverse 174.0, Total War: The Metaverse 175.0, Total War: The Metaverse 176.0, Total War: The Metaverse 177.0, Total War: The Metaverse 178.0, Total War: The Metaverse 179.0, Total War: The Metaverse 180.0, Total War: The Metaverse 181.0, Total War: The Metaverse 182.0, Total War: The Metaverse 183.0, Total War: The Metaverse 184.0, Total War: The Metaverse 185.0, Total War: The Metaverse 186.0, Total War: The Metaverse 187.0, Total War: The Metaverse 188.0, Total War: The Metaverse 189.0, Total War: The Metaverse 190.0, Total War: The Metaverse 191.0, Total War: The Metaverse 192.0, Total War: The Metaverse 193.0, Total War: The Metaverse 194.0, Total War: The Metaverse 195.0, Total War: The Metaverse 196.0, Total War: The Metaverse 197.0, Total War: The Metaverse 198.0, Total War: The Metaverse 199.0, Total War: The Metaverse 200.0, Total War: The Metaverse 201.0, Total War: The Metaverse 202.0, Total War: The Metaverse 203.0, Total War: The Metaverse 204.0, Total War: The Metaverse 205.0, Total War: The Metaverse 206.0, Total War: The Metaverse 207.0, Total War: The Metaverse 208.0, Total War: The Metaverse 209.0, Total War: The Metaverse 210.0, Total War: The Metaverse 211.0, Total War: The Metaverse 212.0, Total War: The Metaverse 213.0, Total War: The Metaverse 214.0, Total War: The Metaverse 215.0, Total War: The Metaverse 216.0, Total War: The Metaverse 217.0, Total War: The Metaverse 218.0, Total War: The Metaverse 219.0, Total War: The Metaverse 220.0, Total War: The Metaverse 221.0, Total War: The Metaverse 222.0, Total War: The Metaverse 223.0, Total War: The Metaverse 224.0, Total War: The Metaverse 225.0, Total War: The Metaverse 226.0, Total War: The Metaverse 227.0, Total War: The Metaverse 228.0, Total War: The Metaverse 229.0, Total War: The Metaverse 230.0, Total War: The Metaverse 231.0, Total War: The Metaverse 232.0, Total War: The Metaverse 233.0, Total War: The Metaverse 234.0, Total War: The Metaverse 235.0, Total War: The Metaverse 236.0, Total War: The Metaverse 237.0, Total War: The Metaverse 238.0, Total War: The Metaverse 239.0, Total War: The Metaverse 240.0, Total War: The Metaverse 241.0, Total War: The Metaverse 242.0, Total War: The Metaverse 243.0, Total War: The Metaverse 244.0, Total War: The Metaverse 245.0, Total War: The Metaverse 246.0, Total War: The Metaverse 247.0, Total War: The Metaverse 248.0, Total War: The Metaverse 249.0, Total War: The Metaverse 250.0, Total War: The Metaverse 251.0, Total War: The Metaverse 252.0, Total War: The Metaverse 253.0, Total War: The Metaverse 254.0, Total War: The Metaverse 255.0, Total War: The Metaverse 256.0, Total War: The Metaverse 257.0, Total War: The Metaverse 258.0, Total War: The Metaverse 259.0, Total War: The Metaverse 260.0, Total War: The Metaverse 261.0, Total War: The Metaverse 262.0, Total War: The Metaverse 263.0, Total War: The Metaverse 264.0, Total War: The Metaverse 265.0, Total War: The Metaverse 266.0, Total War: The Metaverse 267.0, Total War: The Metaverse 268.0, Total War: The Metaverse 269.0, Total War: The Metaverse 270.0, Total War: The Metaverse 271.0, Total War: The Metaverse 272.0, Total War: The Metaverse 273.0, Total War: The Metaverse 274.0, Total War: The Metaverse 275.0, Total War: The Metaverse 276.0, Total War: The Metaverse 277.0, Total War: The Metaverse 278.0, Total War: The Metaverse 279.0, Total War: The Metaverse 280.0, Total War: The Metaverse 281.0, Total War: The Metaverse 282.0, Total War: The Metaverse 283.0, Total War: The Metaverse 284.0, Total War: The Metaverse 285.0, Total War: The Metaverse 286.0, Total War: The Metaverse 287.0, Total War: The Metaverse 288.0, Total War: The Metaverse 289.0, Total War: The Metaverse 290.0, Total War: The Metaverse 291.0, Total War: The Metaverse 292.0, Total War: The Metaverse 293.0, Total War: The Metaverse 294.0, Total War: The Metaverse 295.0, Total War: The Metaverse 296.0, Total War: The Metaverse 297.0, Total War: The Metaverse 298.0, Total War: The Metaverse 299.0, Total War: The Metaverse 300.0, Total War: The Metaverse 301.0, Total War: The Metaverse 302.0, Total War: The Metaverse 303.0, Total War: The Metaverse 304.0, Total War: The Metaverse 305.0, Total War: The Metaverse 306.0, Total War: The Metaverse 307.0, Total War: The Metaverse 308.0, Total War: The Metaverse 309.0, Total War: The Metaverse 310.0, Total War: The Metaverse 311.0, Total War: The Metaverse 312.0, Total War: The Metaverse 313.0, Total War: The Metaverse 314.0, Total War: The Metaverse 315.0, Total War: The Metaverse 316.0, Total War: The Metaverse 317.0, Total War: The Metaverse 318.0, Total War: The Metaverse 319.0, Total War: The Metaverse 320.0, Total War: The Metaverse 321.0, Total War: The Metaverse 322.0, Total War: The Metaverse 323.0, Total War: The Metaverse 324.0, Total War: The Metaverse 325.0, Total War: The Metaverse 326.0, Total War: The Metaverse 327.0, Total War: The Metaverse 328.0, Total War: The Metaverse 329.0, Total War: The Metaverse 330.0, Total War: The Metaverse 331.0, Total War: The Metaverse 332.0, Total War: The Metaverse 333.0, Total War: The Metaverse 334.0, Total War: The Metaverse 335.0, Total War: The Metaverse 336.0, Total War: The Metaverse 337.0, Total War: The Metaverse 338.0, Total War: The Metaverse 339.0, Total War: The Metaverse 340.0, Total War: The Metaverse 341.0, Total War: The Metaverse 342.0, Total War: The Metaverse 343.0, Total War: The Metaverse 344.0, Total War: The Metaverse 345.0, Total War: The Metaverse 346.0, Total War: The Metaverse 347.0, Total War: The Metaverse 348.0, Total War: The Metaverse 349.0, Total War: The Metaverse 350.0, Total War: The Metaverse 351.0, Total War: The Metaverse 352.0, Total War: The Metaverse 353.0, Total War: The Metaverse 354.0, Total War: The Metaverse 355.0, Total War: The Metaverse 356.0, Total War: The Metaverse 357.0, Total War: The Metaverse 358.0, Total War: The Metaverse 359.0, Total War: The Metaverse 360.0, Total War: The Metaverse 361.0, Total War: The Metaverse 362.0, Total War: The Metaverse 363.0, Total War: The Metaverse 364.0, Total War: The Metaverse 365.0, Total War: The Metaverse 366.0, Total War: The Metaverse 367.0, Total War: The Metaverse 368.0, Total War: The Metaverse 369.0, Total War: The Metaverse 370.0, Total War: The Metaverse 371.0, Total War: The Metaverse 372.0, Total War: The Metaverse 373.0, Total War: The Metaverse 374.0, Total War: The Metaverse 375.0, Total War: The Metaverse 376.0, Total War: The Metaverse 377.0, Total War: The Metaverse 378.0, Total War: The Metaverse 379.0, Total War: The Metaverse 380.0, Total War: The Metaverse 381.0, Total War: The Metaverse 382.0, Total War: The Metaverse 383.0, Total War: The Metaverse 384.0, Total War: The Metaverse 385.0, Total War: The Metaverse 386.0, Total War: The Metaverse 387.0, Total War: The Metaverse 388.0, Total War: The Metaverse 389.0, Total War: The Metaverse 390.0, Total War: The Metaverse 391.0, Total War: The Metaverse 392.0, Total War: The Metaverse 393.0, Total War: The Metaverse 394.0, Total War: The Metaverse 395.0, Total War: The Metaverse 396.0, Total War: The Metaverse 397.0, Total War: The Metaverse 398.0, Total War: The Metaverse 399.0, Total War: The Metaverse 400.0, Total War: The Metaverse 401.0, Total War: The Metaverse 402.0, Total War: The Metaverse 403.0, Total War: The Metaverse 404.0, Total War: The Metaverse 405.0, Total War: The Metaverse 406.0, Total War: The Metaverse 407.0, Total War: The Metaverse 408.0, Total War: The Metaverse 409.0, Total War: The Metaverse 410.0, Total War: The Metaverse 411.0, Total War: The Metaverse 412.0, Total War: The Metaverse 413.0, Total War: The Metaverse 414.0, Total War: The Metaverse 415.0, Total War: The Metaverse 416.0, Total War: The Metaverse 417.0, Total War: The Metaverse 418.0, Total War: The Metaverse 419.0, Total War: The Metaverse 420.0, Total War: The Metaverse 421.0, Total War: The Metaverse 422.0, Total War: The Metaverse 423.0, Total War: The Metaverse 424.0, Total War: The Metaverse 425.0, Total War: The Metaverse 426.0, Total War: The Metaverse 427.0, Total War: The Metaverse 428.0, Total War: The Metaverse 429.0, Total War: The Metaverse 430.0, Total War: The Metaverse 431.0, Total War: The Metaverse 432.0, Total War: The Metaverse 433.0, Total War: The Metaverse 434.0, Total War: The Metaverse 435.0, Total War: The Metaverse 436.0, Total War: The Metaverse 437.0, Total War: The Metaverse 438.0, Total War: The Metaverse 439.0, Total War: The Metaverse 440.0, Total War: The Metaverse 441.0, Total War: The Metaverse 442.0, Total War: The Metaverse 443.0, Total War: The Metaverse 444.0, Total War: The Metaverse 445.0, Total War: The Metaverse 446.0, Total War: The Metaverse 447.0, Total War: The Metaverse 448.0, Total War: The Metaverse 449.0, Total War: The Metaverse 450.0, Total War: The Metaverse 451.0, Total War: The Metaverse 452.0, Total War: The Metaverse 453.0, Total War: The Metaverse 454.0, Total War: The Metaverse 455.0, Total War: The Metaverse 456.0, Total War: The Metaverse 457.0, Total War: The Metaverse 458.0, Total War: The Metaverse 459.0, Total War: The Metaverse 460.0, Total War: The Metaverse 461.0, Total War: The Metaverse 462.0, Total War: The Metaverse 463.0, Total War: The Metaverse 464.0, Total War: The Metaverse 465.0, Total War: The Metaverse 466.0, Total War: The Metaverse 467.0, Total War: The Metaverse 468.0, Total War: The Metaverse 469.0, Total War: The Metaverse 470.0, Total War: The Metaverse 471.0, Total War: The Metaverse 472.0, Total War: The Metaverse 473.0, Total War: The Metaverse 474.0, Total War: The Metaverse 475.0, Total War: The Metaverse 476.0, Total War: The Metaverse 477.0, Total War: The Metaverse 478.0, Total War: The Metaverse 479.0, Total War: The Metaverse 480.0, Total War: The Metaverse 481.0, Total War: The Metaverse 482.0, Total War: The Metaverse 483.0, Total War: The Metaverse 484.0, Total War: The Metaverse 485.0, Total War: The Metaverse 486.0, Total War: The Metaverse 487.0, Total War: The Metaverse 488.0, Total War: The Metaverse 489.0, Total War: The Metaverse 490.0, Total War: The Metaverse 491.0, Total War: The Metaverse 492.0, Total War: The Metaverse 493.0, Total War: The Metaverse 494.0, Total War: The Metaverse 495.0, Total War: The Metaverse 496.0, Total War: The Metaverse 497.0, Total War: The Metaverse 498.0, Total War: The Metaverse 499.0, Total War: The Metaverse 500.0, Total War: The Metaverse 501.0, Total War: The Metaverse 502.0, Total War: The Metaverse 503.0, Total War: The Metaverse 504.0, Total War: The Metaverse 505.0, Total War: The Metaverse 506.0, Total War: The Metaverse 507.0, Total War: The Metaverse 508.0, Total War: The Metaverse 509.0, Total War: The Metaverse 510.0, Total War: The Metaverse 511.0, Total War: The Metaverse 512.0, Total War: The Metaverse 513.0, Total War: The Metaverse 514.0, Total War: The Metaverse 515.0, Total War: The Metaverse 516.0, Total War: The Metaverse 517.0, Total War: The Metaverse 518.0, Total War: The Metaverse 519.0, Total War: The Metaverse 520.0, Total War: The Metaverse 521.0, Total War: The Metaverse 522.0, Total War: The Metaverse 523.0, Total War: The Metaverse 524.0, Total War: The Metaverse 525.0, Total War: The Metaverse 526.0, Total War: The Metaverse 527.0, Total War: The Metaverse 528.0, Total War: The Metaverse 529.0, Total War: The Metaverse 530.0, Total War: The Metaverse 531.0, Total War: The Metaverse 532.0, Total War: The Metaverse 533.0, Total War: The Metaverse 534.0, Total War: The Metaverse 535.0, Total War: The Metaverse 536.0, Total War: The Metaverse 537.0, Total War: The Metaverse 538.0, Total War: The Metaverse 539.0, Total War: The Metaverse 540.0, Total War: The Metaverse 541.0, Total War: The Metaverse 542.0, Total War: The Metaverse 543.0, Total War: The Metaverse 544.0, Total War: The Metaverse 545.0, Total War: The Metaverse 546.0, Total War: The Metaverse 547.0, Total War: The Metaverse 548.0, Total War: The Metaverse 549.0, Total War: The Metaverse 550.0, Total War: The Metaverse 551.0, Total War: The Metaverse 552.0, Total War: The Metaverse 553.0, Total War: The Metaverse 554.0, Total War: The Metaverse 555.0, Total War: The Metaverse 556.0, Total War: The Metaverse 557.0, Total War: The Metaverse 558.0, Total War: The Metaverse 559.0, Total War: The Metaverse 560.0, Total War: The Metaverse 561.0, Total War: The Metaverse 562.0, Total War: The Metaverse 563.0, Total War: The Metaverse 564.0, Total War: The Metaverse 565.0, Total War: The Metaverse 566.0, Total War: The Metaverse 567.0, Total War: The Metaverse 568.0, Total War: The Metaverse 569.0, Total War: The Metaverse 570.0, Total War: The Metaverse 571.0, Total War: The Metaverse 572.0, Total War: The Metaverse 573.0, Total War: The Metaverse 574.0, Total War: The Metaverse 575.0, Total War: The Metaverse 576.0, Total War: The Metaverse 577.0, Total War: The Metaverse 578.0, Total War: The Metaverse 579.0, Total War: The Metaverse 580.0, Total War: The Metaverse 581.0, Total War: The Metaverse 582.0, Total War: The Metaverse 583.0, Total War: The Metaverse 584.0, Total War: The Metaverse 585.0, Total War: The Metaverse 586.0, Total War: The Metaverse 587.0, Total War: The Metaverse 588.0, Total War: The Metaverse 589.0, Total War: The Metaverse 590.0, Total War: The Metaverse 591.0, Total War: The Metaverse 592.0, Total War: The Metaverse 593.0, Total War: The Metaverse 594.0, Total War: The Metaverse 595.0, Total War: The Metaverse 596.0, Total War: The Metaverse 597.0, Total War: The Metaverse 598.0, Total War: The Metaverse 599.0, Total War: The Metaverse 600.0, Total War: The Metaverse 601.0, Total War: The Metaverse 602.0, Total War: The Metaverse 603.0, Total War: The Metaverse 604.0, Total War: The Metaverse 605.0, Total War: The Metaverse 606.0, Total War: The Metaverse 607.0, Total War: The Metaverse 608.0, Total War: The Metaverse 609.0, Total War: The Metaverse 610.0, Total War: The Metaverse 611.0, Total War: The Metaverse 612.0, Total War: The Metaverse 613.0, Total War: The Metaverse 614.0, Total War: The Metaverse 615.0, Total War: The Metaverse 616.0, Total War: The Metaverse 617.0, Total War: The Metaverse 618.0, Total War: The Metaverse 619.0, Total War: The Metaverse 620.0, Total War: The Metaverse 621.0, Total War: The Metaverse 622.0, Total War: The Metaverse 623.0, Total War: The Metaverse 624.0, Total War: The Metaverse 625.0, Total War: The Metaverse 626.0, Total War: The Metaverse 627.0, Total War: The Metaverse 628.0, Total War: The Metaverse 629.0, Total War: The Metaverse 630.0, Total War: The Metaverse 631.0, Total War: The Metaverse 632.0, Total War: The Metaverse 633.0, Total War: The Metaverse 634.0, Total War: The Metaverse 635.0, Total War: The Metaverse 636.0, Total War: The Metaverse 637.0, Total War: The Metaverse 638.0, Total War: The Metaverse 639.0, Total War: The Metaverse 640.0, Total War: The Metaverse 641.0, Total War: The Metaverse 642.0, Total War: The Metaverse 643.0, Total War: The Metaverse 644.0, Total War: The Metaverse 645.0, Total War: The Metaverse 646.0, Total War: The Metaverse 647.0, Total War: The Metaverse 648.0, Total War: The Metaverse 649.0, Total War: The Metaverse 650.0, Total War: The Metaverse 651.0, Total War: The Metaverse 652.0, Total War: The Metaverse 653.0, Total War: The Metaverse 654.0, Total War: The Metaverse 655.0, Total War: The Metaverse 656.0, Total War: The Metaverse 657.0, Total War: The Metaverse 658.0, Total War: The Metaverse 659.0, Total War: The Metaverse 660.0, Total War: The Metaverse 661.0, Total War: The Metaverse 662.0, Total War: The Metaverse 663.0, Total War: The Metaverse 664.0, Total War: The Metaverse 665.0, Total War: The Metaverse 666.0, Total War: The Metaverse 667.0, Total War: The Metaverse 668.0, Total War: The Metaverse 669.0, Total War: The Metaverse 670.0, Total War: The Metaverse 671.0, Total War: The Metaverse 672.0, Total War: The Metaverse 673.0, Total War: The Metaverse 674.0, Total War: The Metaverse 675.0, Total War: The Metaverse 676.0, Total War: The Metaverse 677.0, Total War: The Metaverse 678.0, Total War: The Metaverse 679.0, Total War: The Metaverse 680.0, Total War: The Metaverse 681.0, Total War: The Metaverse 682.0, Total War: The Metaverse 683.0, Total War: The Metaverse 684.0, Total War: The Metaverse 685.0, Total War: The Metaverse 686.0, Total War: The Metaverse 687.0, Total War: The Metaverse 688.0, Total War: The Metaverse 689.0, Total War: The Metaverse 690.0, Total War: The Metaverse 691.0, Total War: The Metaverse 692.0, Total War: The Metaverse 693.0, Total War: The Metaverse

American McGee's Oz

Kompletnie odnowiona strona Carbon6, firmy założonej przez Americana McGee, jednego z twórców znakomitej platformówki TPP - Alice, rzuciła nieco



światła na trzymany dotąd w najgłębszej tajemnicy, kolejny projekt książkowy - Oz.

American McGee's Oz, gra planowana - ostrożnie - na rok 2000 i czwarty będzie swobodną przeróbką "Czarnoksiężnika z Krainy Oz" - tu, naturalnie przefiltrowanego przez spaczony nieco umysł Americana McGee. Kraina Oz widziana jego oczami to miejsce nieustannych wojen pomiędzy rasami, do której za wezwano ludzkiego zbawcę (ale wcale nie jest to Dorotka). Ten jednak, nim dotrze do Oz, przemierzy Krainę Snów...

www.carbon6.com

Black Isle szuka kolejnych wyspiarzy

Black Isle Studios, twórca m.in. Falloutów i Icewind Dale'ów szuka potężnych twórców gier role-playing. Nie pisalibyśmy o tym, gdyby nie znów, znów - nieśmiała nadzieja na Fallout III, ech...

www.blackisle.com

Call of Cthulhu spóźniony, ale...

Brytyjskie Headfirst Productions ujawniło, że z związku z problemami na temat wydawców Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - first-person shootera z elementami role-playing, opóźni się i pojawi najwcześniej w drugiej połowie 2003 roku. Jednocześnie twórca Cthulhu zastrzegł, że wcale nie zamierza rezygnować z tego pomysłu, co więcej - zamierza poszerzyć grupę jego ewentualnych sprzymierzeńców o posiadaczy Xboksov. Ale i to nie wszystko - licencja Chaosium wykorzystana zostanie przez Headfirst aż w dwu kolejnych tytułach z Wielkim Przedwiecznym w tytule. Pierwszym jest Call of Cthulhu: Tainted Legacy na PS2, drugim, interesującym nas bardziej, bo pecetowym - adaptacja jednego z najbardziej znanych opowiadań (a może minipowieści) H.P. Lovecrafta - "Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness", czyli "W Górach Szaleństwa". Ta druga jednak ma być dostępna dopiero na Święta 2004 roku.

www.headfirst.co.uk

FLASH

rzyli Fallouta. Świątynię Żywiołu Zła przyjdzie nam odwiedzić w drugiej połowie bieżącego roku.

www.troikagames.com

Elite 4?

David Braben, twórca Elite, Frontier i First Encounter, przyznał w jednym z wywiadów, że czwarta część tych niezwykle gier "role-playing", była w produkcji, jednak została bezterminowo zawieszona. Tych z was, którzy wciąż mają na dyskach save'y z Turner's Quest i mogą z pamięci wyrysować mapę robaczych dziur galaktyki, w chwilę potem pocieszył, mówiąc, że już wkrótce projekt ten zostanie ponownie przywrócony do życia!

www.frontier.co.uk

UT2003 Epic Bonus Pack 1 - zawartość

Cliff "Cliffy" - Bleszinski z Epic'a podał kilka szczegółów na temat pierwszego bonus packa do Unreal Tournament 2003. Znajdziemy w nim trzy nowe tryby gry (w tym, być może Mutant - w którym jeden z graczy - tytułowy mutant, jest niewidzialny i regeneruje siły), 9 map, mnóstwo nowych tekstur, możliwość odgrywania własnych mp3 w trakcie gry, a także - co powinno usatysfakcjonować wszystkich narzekających na przesadnie entuzjastycznego "spikera" - trzech nowych spikerów: głos męski wygłaszający kwestie z ścią kapłańskim namaszczeniem, głos kobiecy, wreszcie - gup! - kuszący głos kobiecy.

www.unrealtournament2003.com

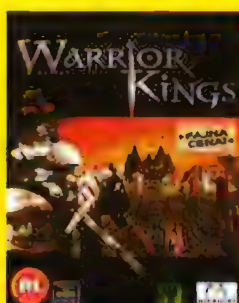


WIELKA PROMOCJA SERII

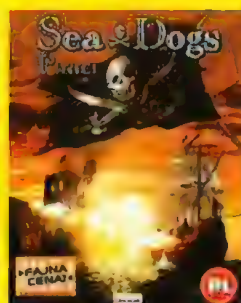


Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!



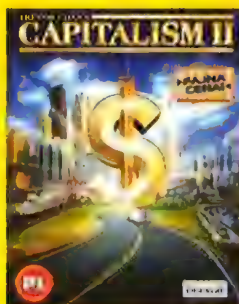
WARRIOR KINGS



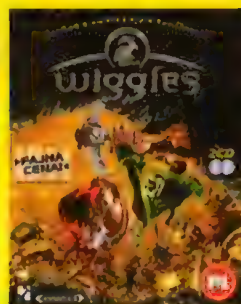
SEADOGS



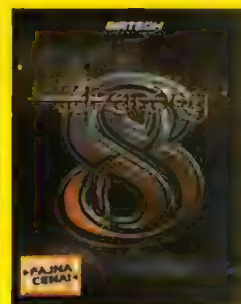
DISCIPLES II



CAPITALISM II



WIGGLES



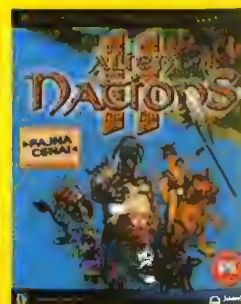
WIZARDRY 8



WARLORDS BATTLECRY II



RALLY TROPHY



ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO

Carrefour



Auchan

Lapiej i taniej

E.LECLERC BIELANY

SELGROS CASH & CARRY



Chariots: The First Olympics

Candella Software ogłosiło plany dotyczące stworzenia gry pozwalającej na uczestnictwo w pierwszej Olimpiadzie - tej, która odbyła się w 776 r.p.n.e. na zboczach Olimpu antycznej Hellady. Właśnie dlatego, wbrew temu, czego można by oczekiwać, znając dzisiejsze igrzyska, nie będziemy zmuszeni do biegania czy pływania - całość załatwi wyścig rydwanów po ośnieżonych zboczach gór, trawach łąk, piaskach pustyń. Atutem gry będzie również możliwość obejrzenia "w naturze" cudów antycznego świata w rodzaju latarni na Faros, Świątyni Zeusa, Akropolu czy... piramid w Gizie.

Pierwsza Olimpiada rozpocznie się jesienią tego roku.

www.planetchariots.com

Bam! Entertainment i NASDAQ

A ściślej - NASDAQ, czyli giełda "nowej ekonomii" bez Bam! Entertainment, twórcy popularnych gier dla dzieci bazujący na serialach znanych z Cartoon Network. Ostatnio wprężnięto w machinę promocyjną filmu "Ice Nine" z Alem Pacino i Colinem Farrellem w rolach głównych. Okazuje się bowiem, że mimo tych intratnych kontraktów akcjonariusze nie wierzą w świetlaną przyszłość firmy i cena jednostkowa akcji spadła poniżej wymaganego dolara.

Al Capone

Wszystkich, którym spodobał się Desperados - Wanted: Dead or Alive i Robin Hood: The Legend of Sherwood, wydane niedawno przez Spellbound strategie taktyczne w stylu Commandosów, ucieszy zapewne fakt, że już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, przyjdzie nam zagrać w podobną grę tych samych twórców. Różnic pomiędzy nimi jednak będzie więcej niż ta, że Al Capone, zgodnie z tytułem, będzie nas w czasie nie o 9 wieków, lecz jedynie 80 lat - w czasy amerykańskiej prohibicji i prób zdławienia mafii przez Eliota Nessa. W grze bowiem ma być więcej taktyki, a także elementy gier role-playing. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.spellbound.de

DAoC: Shrouded Isles w lutym

Mając nadzieję, że ci, którzy już nie mogą przetrwać w ciemnościach i samotności, przynajmniej trochę się pocieszą, informujemy, że w lutym 2004 roku w grze DAoC pojawią się nowe mapy i treści. W tym czasie w grze pojawią się nowe mapy i treści. W tym czasie w grze pojawią się nowe mapy i treści.

www.blizzard.com

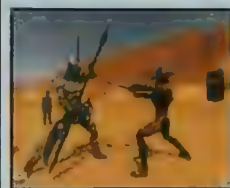


HOTD Movie - sequel

Informowaliśmy już o planach Boll Kino nakręcenia filmów na podstawie gier House of the Dead, a ostatnio także Alone in the Dark. Powracamy do tanitych doniesień, by uzupełnić listę filmów Uwe Bolla o... House of the Dead 2 - bezpośredni sequel zaludnionej przez zombi jedynki (w kinach w drugiej połowie tego roku), do którego zdjęcia rozpocząć się mają jeszcze w tym roku.

Star Wars Galaxies w kwietniu

LucasArts, w porozumieniu z Verant i Sony Online Entertainment ogłosiło decyzję przesunięcia w czasie premiery Star Wars Galaxies: An



Empire Divided - role-playing online w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Tym samym przyszło nam, prolni perialnym, czekać okazji wyeliminowania kilku rebeli aż do 15 kwietnia tego roku...

www.starwarsgalaxies.com

Dungeon Siege 2

Chris Taylor, szef Cas-Powered Games, twórców Dungeon Siege'a - przyznał w wywiadzie przeprowadzonym przez Nvę, że jego zespół pracuje już nad sequelem tego znakomitego hack & slash'a. O radości, iskro bogów!...

www.caspowered.com

Vice City, Max Payne 2, Duke Nukem Forever...

Konferencja prasowa zwołana pod koniec ubiegłego roku przez Take-Two okazała się prawdziwą skarbnicą informacji na temat planów tej nowej gwiazdy na wydawniczym niebie, Ojcowie



sukcesu Maksa Payne'a. Mafii i Grand Theft Auto potwierdzili m.in. gotowość konwersji Grand Theft Auto: Vice City na pecety, jak również fakt rozpoczęcia prac nad sequem Maksa Payne'a! Pokusili się także o dowcip w postaci wiadomości, że poinformują na 90 dni przed datą premiery Duke Nukem Forever nie wyjaśniając przy tym, skąd znają tak dokładnie datę końca świata...

www.take2games.com

Battlefield 1942: Road to Rome

Nowe armie:

- włoska
- francuska

Nowe kampanie:

- włoska i sycylijska

6 map, w tym:

- Operation Husky
- Anzio
- Monte Cassino

8 pojazdów, w tym:

- BF-110
- Mosquito
- włoska łódź torpedowa
- nowe czołgi brytyjskie
- nowe czołgi niemieckie
- działa przeciwpancerne

Nasze gry rządzą :)

Od chwili kiedy przegranie gry wchodzi w skład życia, a nie jest tylko rozrywką, nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą.

1. Battlefield 1942 (EA)
2. Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)
3. Max Payne 2 (Rockstar)
4. Duke Nukem Forever (3D Realms)
5. The Sims (EA)
6. The Sims 2 (EA)
7. The Sims 3 (EA)
8. The Sims 4 (EA)
9. The Sims 5 (EA)
10. The Sims 6 (EA)
11. The Sims 7 (EA)
12. The Sims 8 (EA)
13. The Sims 9 (EA)
14. The Sims 10 (EA)

W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą.

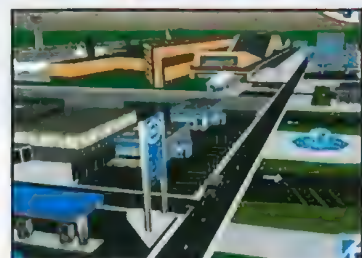
1. Battlefield 1942 (EA)
2. Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)
3. Max Payne 2 (Rockstar)
4. Duke Nukem Forever (3D Realms)
5. The Sims (EA)
6. The Sims 2 (EA)
7. The Sims 3 (EA)
8. The Sims 4 (EA)
9. The Sims 5 (EA)
10. The Sims 6 (EA)
11. The Sims 7 (EA)
12. The Sims 8 (EA)
13. The Sims 9 (EA)
14. The Sims 10 (EA)

W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą. W tym roku nasze gry rządzą.

Airport Tycoon 2

Już w lutym wirtualni zarządcy będą mogli poddać własne umiejętności próbie... lotniska. Stanie się to dzięki duetowi Sunstorm Interactive-Globet Star Software i jego Airport Tycoon 2 - sequelowi ubiegłorocznego hitu. Do wyboru będzie aż 25 lądowisk na całym świecie - w tym Chicago, Londynie, Moskwie i Tokio, gracz zaś będzie musiał umieć zadbać dosłownie o wszystko - poczynając od wyszkolenia personelu, a kończąc na długości pasów startowych i kolejek łączących terminale.

www.globetstarsoftware.com



Ciekawostki newsy plotki(?)

Highland Warriors w marcu

Międzynarodowe trio developerskie - Soft Enterprises-Data Becker-Novalogic przy-



znawcą, że zmuszone jest jeszcze poświęcić kilka chwil na dopracowanie taktyki podboju komputerów graczy przez Wojowników Górali (Highland Warriors) - stracie gie osadzoną mocno w historii Szkocji i Albionu. Wojownicy y Górale ruszą zatem w bój dopiero w marcu.

www.highlandwarriors.com

Schizm 2

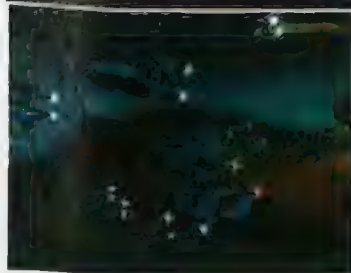
Fani przygodówek w stylu Myst, Riven i - nadziei - naszego rodzimego Schizm - cieszyć się i radujcie, albowiem dzieło, w którym ujrzycie kontynuację Schizm, jest już bliskie! Jego tworzeniem ponownie zajmie się polskie Detalion zaś fabuła gry osadzonej w całkowicie odmiennych warunkach niż ta poprzedniczki, stworzona zostanie przez Terry'ego Dawlinga, współtwórcę sukcesu pierwszego Schizm.

www.detalion.com

X2 - wiosną

Niemieckie EgoSoft potwierdziło wcześniejsze pogłoski, jakoby jego kosmiczne X2: The Threat, sequel wcześniejszego X: Beyond the Frontier, miał się pojawić już w marcu lub kwietniu bieżącego roku ziemskiego.

www.egosoft.com



FLASH

3 nowe rodzaje broni ręcznej:

- granatnik brytyjski
- pistolet maszynowy Sten
- bagnety

Marsz na Rzym rozpocznie się w lutym.

www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/

The Sims Online - nowe screenshoty

Dostawnie w przeddzień europejskiej premiery The Sims Online - czyli jedyny i jak



się zdaje, ostatecznej próby podboju Internetu przez Simy - nowy obrazek z gry.

thesimsonline.eas.com

Revolt Games = 3Map Games

Tę zmianę sygnalizowaliśmy już wcześniej, jednak obecnie mamy już pewność: rosyjskie Revolt Games, twórca HomePlanet i Neuro, przemianował się na 3Map



Games. Stare adresy i co ważniejsze, plany wydawnicze jak na razie pozostają w mocy.

www.revolt.ru

Branża PC w 2002

Koniec roku to zwyczajowo czas podsumowań i analiz. Jedno z nich, to charakteryzujące branżę gier PC zainteresować powinno wszystkich - bo dotyczy bezpośrednio naszej przyszłości. Wynika zeń zaś niezbicie, że... świat PC się kurczy. Sprzedaż gier w roku 2002 była o ponad 6% niższa niż w roku poprzednim (z 44,4 miliona

Nowe, doskonałe gry w serii

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



Już w sprzedaży!

Więcej informacji i grafik pod adresem: www.sopropakt.pl

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. HEROES OF M&M III
2. FALLOUT 2
3. COLIN MCRAE RALLY
4. PIELGRZYM
5. HEROES OF M&M I + II
6. PIZZA SYNDICATE
7. TOCA 2
8. TEST DRIVE 6
9. SETTLERS II GOLD
10. DESTRUCTION DERBY 2

Zestawienie za okres listopad-grudzień (na dzień 24 XII)

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
FREESPACE 2 (4CD)	29,90 zł
INSANE	19,90 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
POMPEI (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
WEHIKUŁ CZASU (2CD)	19,90 zł

Condition Zero - w połowie roku

Kolejne opóźnienie daty premiery single-playerowego Counter-Strike'a (ile razy pisałem już ten tekst...) nie byłoby już chyba powodem specjalnego zaskoczenia u ni-



kogo, gdyby nie fakt, że tym razem pochodziło nie od Gearbox, lecz... nowego twórcy tej gry - Ritual (m.in. Heavy Metal F.A.K.K.2 i Star Trek Elite Force II). Zmiana na stanowisku wykonawcy woli Valve rzuca również nieco światła na sytuację CS:CZ, który jak się okazuje, wisi w próżni od czerwca ubiegłego roku. Ciekawy jest również komentarz Ritual już po ponownym podjęciu prac - "zaczynamy właściwie od nowa". Z jednej strony - znakomicie, bo np. modele postaci będą bardziej szczegółowe, z drugiej - cóż, znów musimy czekać... A tak na marginesie - Gearbox bardzo straciło w moich oczach. Najpierw kompletnie nieudany 007: NightFire, teraz to...

CS:CZ w sklepach ostatecznie pojawi się ma latem tego roku.

www.ritual.com

Harry Potter 2 i 87,7 miliona dolarów

Z ciekawostek okołobranżowych - Harry Potter and the Chamber of Secrets, drugi z filmów bazujących na twórczości J.K. Rowling, w ciągu trzech pierwszych dni emisji przyniósł 87,7 miliona dolarów dochodu.

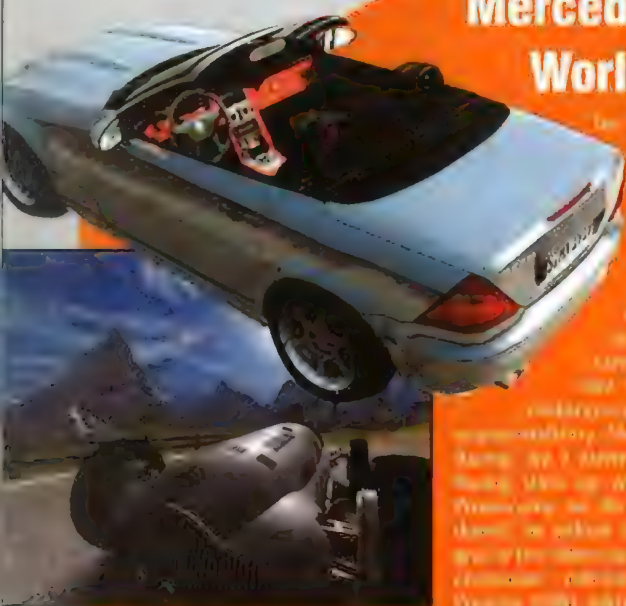
Worms 3D pierwszy obrazek!

Miły prezent w postaci pierwszej okazji do ujrzenia nowego, w pełni przestrzennego, a przy tym nieodmiennie deformowalnego świata Wormów zrobiło Team17 fanom z okazji minionych Świąt. Poniżej - tenże obrazek w całej krasie.

www.worms3.com



Mercedes-Benz: World Racing



wyższy zysk ogólny osiągnięty został tylko dzięki podwyżce cen i to, o średnio aż 5 dolarów na grze! Quo Vadis, PC?

Playboy Game

Duet Arush Entertainment-Groove Games zdobył prawa licencyjne Playboy Enterprises, pozwalające mu wykorzystać wszelkie atuty tego popularnego periodyku (m.in. artykuły i dowcipy) w symulacyjnej grze, której celem będzie powtórzenie sukcesu szefa P - Hugh Hefnera.

Playboyem staniemy się najwcześniej w 2004.

Second Life

Linden Lab ogłosiło plany stworzenia gry w drugie życie - online'owego świata, który zamieszkać mają alter ego graczy. Second Life, taki bowiem prosty tytuł nosi to przedsięwzięcie, przekazywać ma dane pomiędzy użytkownikami technologią streamingu, a sposobów na wykazywanie własnej indywidualności (m.in. także poprzez mimikę) mają być miliony.

www.lindenlab.com

Tribes 3

Zatem jednak! Po roku walk Tribes tryumfalnie powracają na scenę gier sieciowych! Poinformował o tym na stronie TribalWar.com Alex Rodberg ze Sierry, obiecując przy tym (wierszem) znakomitą oprawę audio-wizualną i - przede wszystkim kupę dobrej zabawy. Kolejne szczegóły - w drodze.

www.tribalwar.com

Middle Earth Online

Temat online'owego tolkienowskiego Śródziemia przewija się przez nasze fany od dobrych dwóch lat. Początkowo zając się tym miała Sierra, jednak na skutek uchybień, o których nie czas i miejsce pisać, projekt ten zawisł w próżni. Fani, rozbudzeni ogólnie udaną filmową adaptacją Władcy Pierścieni, nie mieli jednak zamiaru odpuścić i bombardowali właścicieli praw o przywrócenie im nadziei, i tak też się ostatecznie stało - Middle Earth Online jest (ponoć) w produkcji, zajmuje się nim Turbine Games, twórcy znakomitych gier serii Asheron's Call! Reszta jest historią naszkicowaną w tolkienowskim sześcioksięgiu, a bardziej dosłownie - historią naszych własnych, odzianych w mithril, konieczne krasnoludzkich bohaterów. Z niecierpliwością czekamy na dalsze wieści z wreszcie żywego Śródziemia!

www.turbinegames.com

Enter the Matrix

O Enter the Matrix, komputerowej adaptacji filmowego świata Macierzy (nie mogłem się powstrzymać...), wiedzieliśmy dotąd tylko tyle, że tworzy je Shiny Entertainment (do niedawna podległe Interplayowi, obecnie wła-



sność Infogramesu) i że zobaczymy ją na ekranach monitorów w maju - dokładnie w chwili, gdy w kinach pojawi się "Matrix: Reloaded" (co, nawiasem mówiąc, jest kolejnym dowodem na istnienie wszechmocnej Matrix). Pora jednak rzucić nieco światła na ten mroczny problem. Enter the Matrix będzie "historią za historią" (napisaną przez



braci Wachowskich, twórców filmów), a więc związana z filmem jedynie światem. Nie oznacza to jednak, że nie spotkamy w niej Neo, Trinity, Morpheusa czy naszego ulubionego Agenta Elronda Smitha. W grze przeplatać się będą elementy różnych gatunków - akcji, przygodówek, beat'em-up a nawet wyścigów. Całość spięta będzie fabułą rebelii potencjalnych baterijek przeciw Matrix i przepięknym, niezwykle szczegółowym (miejmy nadzieję, że widać to na obrazkach) i możliwym do choćby całkowitego zdemolowania światem.

W komputerowe Matrix wejdziemy 15 maja.

www.shiny.com

Rome: Total War

Brytyjski Creative Assembly ujawnił wreszcie tytuł projektu, który zajmował ich od czasu wydania Medieval: Total War, a może nawet - pierwszego Shoguna. Jest nim - tadaaa! - Rome, trzecia część słynnych już strategii serii Total War! Tym razem, po feudalnej Japonii i nie mniej feudalnym średniowieczu, przyjdzie nam dowodzić w starożytności - w okresie republiki i cesarstwa Rzymu. I choć wciąż nie wiadomo praktycznie nic o nowościach w samej grze, jedno jest pewne: Hannibal i jego alpejskie słonie wdepczą w ziemię niedługo sztandar S.P.Q.R.!

www.creative-assembly.co.uk

zapraszamy na naszą stronę internetową www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.



wirtualny
świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



28³⁰

WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION



149⁹⁰

SAGA HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Zestaw Saga Heroes of Might and Magic zawiera gry:
• Heroes I
• Heroes II Gold
• Heroes III
• Heroes III
• Armageddon's Blade
• Heroes III - Shadow of Death
• Heroes IV
• Heroes IV - The Gathering Storm
• separator na płytę
• tarczę z płytą CD



89⁰⁰

WARCRAFT 3



89⁹⁰

MORROWIND



128⁹⁰

NBA 2003



94⁹⁰

MAFIA



199⁹⁰

UNREAL TOURNAMENT 2003



128⁹⁰

JAMES BOND 007 NIGHT FIRE

NOWOŚCI



53⁹⁰

HEROES IV - GATHERING STORM



69⁹⁹

THE SIMS - ZWIERZAKI



116¹⁰

FIFA 2003



71¹⁰

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD



116¹⁰

WŁADCA PIERŚCIENI



116¹⁰

CESARZ



116⁹⁰

HARRY POTTER I KSIĄŻKA TAJEMNIC



129⁹⁰

NEVERWINTER NIGHTS

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

• Gwarantujemy najniższe ceny w Polsce.
• Oferujemy nie tylko gry, ale także książki, płyty, DVD, figurki, kalendarze, plakaty, koszulki, a także wiele innych.
• Dostarczamy produkty w oryginalnych opakowaniach.
• Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED
PREMIERĄ

W tym czasie prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możecie zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu uzyskacie pewność, że otrzymacie grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniecie wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musicie zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

GOTHIC 2 PL



94⁹⁰

Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy. Myślicie i kontynuację fabuły poprzednika, to wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kołosek przestępców, śledząc zagadki magicznej bałwy, a na jej rekwizyt. Akcja toczy się w nowych, bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach: min. miasteczko nadzorowane przez kłosa, biblioteka, farma, Wzgórze Smoków, zamek oblegany przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znanych terenów. Praktycznie przez błądząc żądają gry nie tylko diamentowym zmiennym. Mamy oczywiście kilka ulepszeń, tj. nowe klasy postaci (m.in. magusa, koczowniczy wojownik), nowe gable oraz nowe czynności, które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie rękodzieł).

PREMIERA: MARZEC 2002

Zamawiając przed premierą grę
Gothic 2
otrzymasz GRATIS
grę DRAGON THRONE FIRE PL

PROJEKT IGI 2 PL



94⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
PROJEKT IGI 2
otrzymasz GRATIS
grę OBYWATEL
HABUTO PL

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

COLIN MCRAE RALLY 3 PL



94⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
COLIN MCRAE RALLY 3
otrzymasz GRATIS
grę TOGA w
wersji DEM

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

MASTER OF ORION 3 PL



119⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
MASTER OF ORION 3
otrzymasz GRATIS
grę JAGGED
ALLIANCE
2.5

PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

TOCA RACE DRIVER PL



94⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
TOCA RACE DRIVER
otrzymasz GRATIS
grę KINGDOM
UNDER
FIRE

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

ROBIN HOOD PL



29⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
ROBIN HOOD
otrzymasz GRATIS
MOUSEPAD

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

HEARTS OF IRON PL



94⁹⁰

Zamawiając przed
premierą grę
HEART OF IRON
otrzymasz GRATIS
grę HEROES 3:
SHADOW
OF DEATH

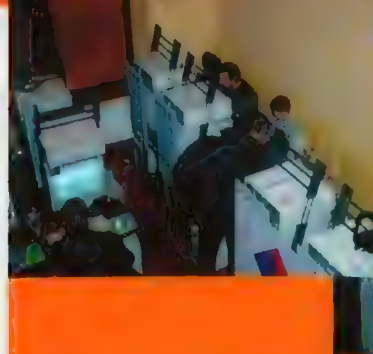
PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziecie wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymacie swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możecie wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „bolsa kuku” ze świata gier. Wirtualny Świat polska serwis informacyjny o grach: wp.pl

D-DAY - gdy już opadł kurz...

Dnia 14 grudnia roku pańskiego 2002 w warszawskiej kafejce E-Loce odbyły się finały polskiej ligi Return to Castle Wolfenstein - D-Day. Prócz możliwości oglądania meczów na telebimie, w ramach Wolf-TV gości czekały atrakcje, takie jak tanie... bezalkoholowe czy pokaz trików w Apocalypse 2. Turniej zakończył się nie małą sensacją, gdyż niespodziewanie zwycięstwo odniósł klan FF (FearFactory), w finale pokonując jeden z najlepszych klanów w Europie - C4. Kolejne miejsca zajęli: Poison i Iron Cross. Poniżej wywiady z organizatorami ligi i naturalnie - liderem zwycięskiej Fabryki Strachu.



Pytania zadaje Usagi, odpowiada Paulinus, organizator.

U. Finały, jak zresztą cała liga, miały bardzo profesjonalny sznyt. Mimo to nie bałeś się, że coś nie wypadnie?
P. Ależ od początku było wiadomo, że coś nie będzie działać, padnie albo zrobi nam na złość. Chodzi tu o zwykłą złośliwość rzeczy martwych. Jednak uznajemy, że wszystko poszło dobrze... Większość planu została zrealizowana, pod koniec to wszystko w zasadzie kręciło się samoczynnie. I gdyby nie kilka wpadek (i naszych, i tych klanów), byłoby całkiem OK.

U. Właśnie, klanów. Liga zweryfikowała ich listę i składy osobowe. Kilka z nich nie wytrzymało rozgrywek, rozpadło się podczas ich trwania. Widać było także tendencje do łączenia klanów czy tworzenia nowych. Czy to dobrze wróży scenie?

P. Scena RtCW nadal jest niewielka ze względu (tak sądzę) na złożoność rozgrywek względem SC/Q3/UT, wymagania sprzętowe (sporo wyższe od ww.), no i pingi. O dziwo, Wolf bardzo zawyża pingi, co nie wpływa dobrze na rozgrywkę. Efekt jest taki, że każdy klan próbuje zebrać ludzi, którzy: raz - grają często, dwa - mają dobry komputer i łącze, trzy - chcą grać PRO, czyli dużo, długo i na wysokim poziomie. Efekt widać - klanów dobrych jest coraz mniej, klany średnie próbują coś robić, ale nie do końca to wychodzi (po prostu trzeba czasu na konkretne efekty), a ci najslabsi... pojawiają się, znikają - co poradzić. :/

U. Niedługo pojawi się Enemy Territory (samodzielne rozszerzenie koncepcji gry drużynowej Return to Castle Wolfenstein - przyp. red.). Czy nie boisz się, że scena podzieli się na zwolenników starego Wofla (właśnie tych grających PRO) i nowego ET?

P. Nie jest to niemożliwe, ale osobiście widzę (o ile producent czegoś nie pepsuje) raczej migrację na ET, a nie podział. I z tego, co widzę, D-Day II może się udać. :)

Pytania - Usagi, odpowiedzi udziela Chris, organizator.

U. Jesteś organizatorem i pomysłodawcą ligi. Powiedz, nie przerażał cię ogrom obowiązków związanych z przedsięwzięciem: organizacja, załatwianie sponsorów etc.
C. Na początku nie, tzn. były jakieś obawy, jak to wszystko wypadnie, zwłaszcza sponsorzy, ale przeważały chęci. Cieszyliśmy się jak dzieci z tego, co robimy, i koniecznie chcieliśmy wypaść lepiej niż PRL (poprzednia polska liga RtCW - przyp. red.). Największym wyzwaniem na początku było znalezienie sponsorów. Strasznie trudno znaleźć kogokolwiek, kto chciałby zaangażować się w taką imprezę. Tym bardziej że jako sponsor powinien coś od siebie dać.

U. Niektórzy mówią, że cała liga trwała za długo. Dużo klanów nie wytrzymało presji ciężkiej na nich - i rozpadły się w czasie trwania. O czym to świadczy? Nieprzygotowana liga czy słaba scena?

C. Chcieliśmy, by liga trwała przez dłuższy okres. Chodziło tu przede wszystkim o sponsorów. Nazwy firm mogły być dzięki temu dłużej eksponowane na naszej WWW, zapowiedzi pojawiły w sporej ilości numerów CDA. Chcieliśmy także, by scena miała co robić w trakcie wakacji (w razie potrzeby istniała opcja hibernacji klanu). Moim zdaniem, niestety zawiódła scena, a nie my. Ludzie cały czas tworzą nowe klany, jedne zespoły się rozpadają, inne tworzą. To zjawisko obserwujemy cały czas na scenie RtCW w Polsce.

U. Ostatnie pytanie. Nie jest tajemnicą, że odbędzie się D-Day II. Powiedz, czy będziesz je organizował oraz co byś ewentualnie zmienił, by liga wypadła jeszcze lepiej?

C. Planujemy zorganizowanie kolejnej ligi. Będzie to albo D-Day II, albo ew. D-Day: Enemy Territory Edition, co będzie - jeszcze dokładnie nie wiadomo, wiele zależy od terminu wydania ET. Zajmą się tym osoby, które już wcześniej bardzo dużo nam pomogły (m.in. Sako, Zimmer, Święty). W tym miejscu chciałem pozdrowić Kasię z LEM-a, bez której nic byśmy nie osiągnęli. Paulinusa - za to, że był zawsze IRC-u, Sako - za stronkę, Zimmera i Amfisie - nieocenioną pomoc na finałach.

Wywiad ze Spanzem, członkiem zwycięskiego klanu FF.

U. Na początek powiedz, jakie to uczucie zwyciężyć całą D-Day?

S. Uczucie na pewno fajne, tym bardziej że zupełnie niespodziewane. Nikt przecież nie typował nas na zwycięzców, a my chcieliśmy udowodnić coś sobie i innym. :)

U. Właśnie... Jesteście stosunkowo młodym klanem. Był typowany maksymalnie na 3 miejsce w D-Day. Jednak zwyciężyliście, i to w pięknym stylu. W jaki sposób?

S. Jak mówiłem wcześniej, chcieliśmy udowodnić coś sobie i innym. Nierówno przeżyliśmy rozłam wewnętrzny. Jako klan przestaliśmy prawie istnieć, ale postanowiliśmy zebrać się w sobie i zagrać najlepiej jak potrafimy. Od meczu 1/8 finału graliśmy niezwykle lekko, te mecze były jednymi z lepszych, jakie graliśmy. Atmosfera w klanie jest i była niesamowita. Na finałach osiągnęła apogeum, podeszliśmy do meczy, zupełnie nie myśląc o wyniku, a jedynie o dobrej zabawie - i wydaje mi się, że ten luz właśnie zadecydował.

U. Miałem przyjemność z wami rozmawiać w trakcie imprezy. Mimo zwyciężenia (kilku graczy z FF po całonocnej podróży spało na stołach) cechował was dobry humor i luz. Myślisz, że w czasie upadku klanów, tworzenia nowych "transferów" graczy to recepta na sukces?

S. Atmosfera jest bardzo ważna, bez tego gra się nie klei, robi się podstawowe błędy, a to bezpośrednio wpływa na wynik, tak samo z graczami ich predyspozycją również zależy od atmosfery w klanie. Konflikty między graczami są destruktywne dla klanu, najlepiej dobierać ludzi według umiejętności w grze i zachowania poza nią; coś z tego, że ktoś dobrze gra, jak jest zupełnie "niezyciowy".

U. Dzięki za wywiad i GL i HF, zarówno dla klanu, jak i całej sceny Wofla. :)

S. Z tego miejsca chciałbym podziękować całej ekipie z FF za wspólne granie, oraz zaprzyjaźnionym klanom C4, Poison, T3 GL & HF. Dziękuję również CDA za wspieranie D-Day i rozwoju sceny RtCW. D



WARCRAFT II Battle.net Edition

Już 15 stycznia! ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z dodatkiem do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płyta CD z grą Warcraft II Battle.net Edition



UWAGA!
W ŚRODKU
ZNIŻKOWY KUPON
NA WARCRAFT III

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry

29.99
DOSTAWA CENĄ • DOSTAWA CENĄ • DOSTAWA CENĄ
ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już od 15 stycznia w kioskach znajdzie się nowa eXtra Gra Wielkie Hity z grą Warcraft II Battle.net Edition! Dodatkowo w pakiecie znajdzie się dodatek do Baldur's Gate - Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Czy jesteś gotów na zimowe zmagania w świecie Warcrafta? Czy zapuścisz się w niezbadane do tej pory obszary Wybrzeża Mieczy? Jeżeli starczy Ci odwagi, to poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Wiecej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach
jak zwykle ekscytująca
nowa eXtra Gra:

HOTEL GIANT

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa
eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK

MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry
za niewiarygodnie
niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU

Duality

Przyznam szczerze, że Matriksy i inne Deus Exy nigdy mnie nie ruszały. Czym tu się pasjonować?! Rzekomo wyjątkowym, cyberpunkowym wszechświatem?! Wizją nie-dalekiej przyszłości – brudnej, bieżącej, nieustalnym nierządzie i machlojkach podjeżdżających korporacji?! Halo, znowu na ziemię. Może wróci się nie ma, wręcz przeciwnie. To ty go masz i możesz go w każdej chwili wysłać w niebyt przy akompaniamencie muzyki pani/pana (decyzja należy do ciebie) M. Manson.

Martini



musi odnaleźć kogoś, kto jest w stanie zamordować kogoś innego w zimną krew. Nic prostszego, od czego ówczesny odpowiednik Google? Po porównaniu kandydatów hakerka decyduje się na najemnika (druga główna postać w grze). Trzeci bohater to... ofiara wynajętego zabójcy. Aby było zabawniej (i było po co grać), koleś zdołał przeżyć atak mordercy. To znaczy umiera, lecz jego dusza dostaje się do specjalnej sfery (ko-cha-my cyberpunk), czegoś na wzór Matriksa, gdzie próbuje odkryć motyw zbrodni oraz własną przeszłość, której za żadne skarby nie jest sobie w stanie przypomnieć...

Autorzy scenariusza obiecują wyborną zabawę - poznanie zakończenia nie wcześniej niż tuż przed napisami końcowymi oraz wszechpanującą niepewność. Słowem, przygotujcie się na szereg zwrotów akcji oraz - dodatkowo w ramach promocji - licznych zmian w tempie gry, mających na celu zmylenie gracza, uspienie jego czujności itd.

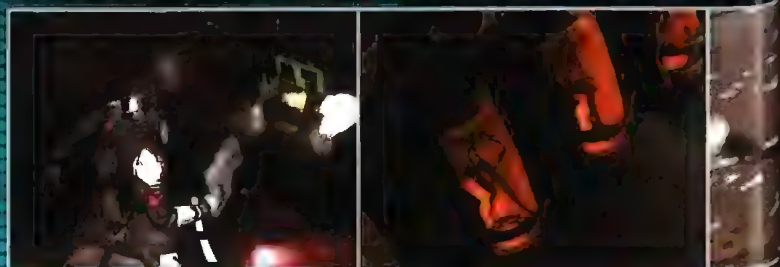
Bez broni palnej nie ma rozrywki globalnej

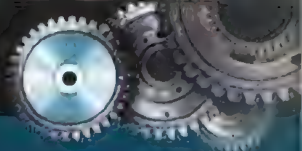
Każda z przedstawionych w Duality postaci będzie dysponowała innymi umiejętnościami. Najemnik to nowoczesny Leon Zawodowiec, czyli alfabetą z jasno wytyczonymi celami w życiu: zabijać, zarabiać, odpoczywać, zabijać... Zero „innych wartości”, wyrzutów sumienia, a mówiąc dosadniej: mniej niż zero. Najemnik najczęściej bierze do ręki pocziwy karabin – no, czasem „da fory” przeciwnikowi i weźmie na akcję pistolety. Jeśli akurat ma zły dzień, posłuży się wyrzutnią rakiet albo granatnikiem, z kolei w weekend zabierze ze sobą strzelbę. Do tego dochodzą wszelkie elementy stricte cyberpunkowe, tj. elektroniczne broje, gadżety, kombinowany oszukujący radar wroga, implanty etc. To tak, gwoli uzupełnienia tradycyjnego wyposażenia płatnego mordercy. Generalnie najemnik działa sprawnie i rzadko kiedy nie wykonuje zadania. Musi się liczyć z faktem, że jeżeli już popełni błąd - po-

Pewnie większości czytelników szczyrych już dawno (jakieś dwa zdania temu) przedziurawił spodnie, niemniej specjalnie postanowiłem stanąć po przeciwnej stronie barykady. Choćby dlatego, by dać do zrozumienia twórcom gier komputerowych (i braciom Wachowskim), że cyberpunk to fajna sprawa, ciekawy temat na grę czy film kinowy, ale... bardzo monotony w swej nierealności. Konserwatyści i osoby, które nie lubią latać hen, hen, wysoko w obłokach, doskonale wiedzą, o czym mowa. Ale jeśli NIE zgadzasz się z moim zdaniem ze wstępu, czytaj tekst dalej, a może przestaniesz się wkurzać.

Bez pracy nie ma kołaczy

Duality to nic innego jak cyberpunkowy sztafaj w pełni. Gra oferuje do wyboru trzech różnych bohaterów. Każdy z nich działa na własną rękę i czy tego chcemy, czy nie, drogi wszystkich przetrną się w z góry ustalonym punkcie. Jedną z głównych postaci jest tu hakerka. Pewnego pięknego poranka otrzymuje zlecenie -





cząwszy od feralnego dnia - na ogonie będą mu siedzieć „przyjaciele” niedoszłej ofiary. Rok 2020 to czas zdominowany przez zemstę i wyrównywanie rachunków. Nieudacznicy nie mają racji bytu.

Druga na liście - hakerka - posługuje się głównie... rozumem. Zamiast biegać z oszalałym wzrokiem i palcem na spuście, spokojnie wchodzi do budynku, przemierza wszystkie piętra w kilka minut i rozpoczyna akcję dywersyjną: rozbijanie pułapek i wyłączenie zabezpieczeń (kamery, lasery, czujniki). Z broni palnej dysponuje jedynie pojedynczym pistoletem. Siega po niego tylko w ostateczności, gdy inne środki perswazji zawiodą. Wręcz modelowym przykładem jej sprytu jest akcja przedstawiona w zwiastunie Duality, w którym widzimy małą robotkę zbliżającą się do strażnika. Ten wklepuje na klawiaturze kod do pancernych drzwi. Tymczasem nasza pomysłowa Dobromira, za pomocą odpowiedniego pilota, podjeżdża robotem do stóp strażnika i podgląda (kamera na wysięgnikach) wprowadzaną przezeń kombinację. Żadnych świadków, cicha, wzor(c)owa robotka. To nie koniec. Hakerka dostanie także kolekcję cyberpunkowych czarów („eee?”), zdobywanych niezwykle mozolnie, jednakże niezawodnych - jeśli idzie o eksterminację np. robotów nieprzyjaciela. Czyżby mieszanka Baldur's Gate'a i Deus Eksa?

Bez porządnej grafiki nie ma mistyki

Może nie będę tu wymieniał pojedynczych opcji graficznych dostępnych w Duality, ponieważ z

triple-turbo-ekstra-cool map anti-korozji-buffering zrozumiemy tyle, co z teorii tożsamości wszystkich zdań oraz zasady racji dostatecznej Gottfrieda Wilhelma Leibniza (dzieeeci, pyszne ciasteczka z 52 ząbkami!). Wystarczy napisać, że postacie będą się składać z kilku tysięcy polygonów (około 5 tys.) i właściwie wszystkie części ciała doczekały się osobnych animacji. Pamiętacie Final Fantasy i animację włosów głównej bohaterki? Trilobyte postara się o podobne dla ust, zębów (wylatujących?) oraz oczu. Co do klimatu, proponuję się nastawić na ciemne odcienie, ubogą kolorystykę i wiaderko chłodnego mroku, choć w czasie wędrówki natrafimy również na otwarte i jaskrawe od światła przestrzenie.

Muzyka to jedna wielka niewiadoma. Ta ze zwiastunu prezentuje się całkiem ciekawie, ale wątpię, aby reszta kompozycji utrzymała poziom. Co prawda, Marilyn Manson nie nagrał/a (decyzja należy... nadal czekamy na telefony, tymczasem proszę powiedzieć, dlaczego przeszła pani na żółtą stronę?) ani jednego kawałka dla potrzeb Duality, co nie zmienia faktu, że ostre brzmienie zdominuje soundtrack i da o sobie znać przy co bardziej dynamicznych fragmentach.

Bez dużej dawki czasu szkoda na Duality grymasu

Gdyby określić gatunek Duality, trzeba by się oprzeć na definicjach RPG, TPP i przygodówki, ponieważ najmłodsze cyberpunkowe dziecko czerpie od każdego

z nich chochelkę cech. Przez większość rozgrywki kamera znajduje się za plecami głównego bohatera tak, że widzimy jej/jego twarz tylko w filmikach pomiędzy etapami - zupełnie jak w Tomb Raiderze. Cech przygodówek chyba nie muszą objaśniać? Natomiast co do związków Duality z RPG - będą one najlepiej widoczne podczas wykonywania misji. W pewnym momencie nawet najwięksi weterani, przechodzący gry pokroju Baldur's Gate w jeden wieczór, nie wytrzymają i wyłączą pocziwając maszynę - na jednego bohatera przypadnie bowiem ponad 50 unikalnych, długich (zawierających pomniejszych misje) questów. Co w efekcie da aż (3 x 50) 150 misji! 10-płytowy RPG by się nie powstydził.

Bez... zakwitnie na wiosnę

Może przesadzam z tym znudzeniem cyberpunkową tematyką? Może wraz z następnymi częściami Matriksa stanie nowa era popularności gatunku? Morze jest głębokie i szerokie... a posur lują na nim: właściciele PC, PlayStation 2, GameCube'a i Xboksa, a więc prawdziwa branżowa „jelyta”. Kiedy? Wszystkie znaki na niebie i morzu wskazują już na początek wiosny 2003, tuż przed premierą Matrix 2.

Zaiste mroczna inauguracja najpiękniejszej pory roku...

Autorzy scenariusza obiecują wyborną zabawę - poznanie zakończenia nie wcześniej niż tuż przed napisami końcowymi oraz wszechpanującą niepewność.



Freelancer

■ Qn`ik

GATUNEK: SPACE SIM

Jak najłatwiej zdefiniować wyrażenie: „mieszane uczucia”? Trywialnie: podać jako przykład firmę Microsoft. Chyba nie ma gracza, który by jej, z jednej strony, nie przeklinał, z drugiej zaś – nie wychwalał.

O ile przeklinanie nie jest w tym przypadku niczym kontrowersyjnym (zaś popularnym zwłaszcza wśród użytkowników Windows gx), to już pochwały skierowane pod adresem korporacji Billa Gatesa wydawać się mogą czymś dziwnym. Jeśli jednak przeciętnemu graczowi powiedzieć, że to właśnie dzięki producentowi słynnych „okienek” grał w Age of Empires, Dungeon Siege’a, wszystkie Flight Simulatory i wkrótce zagra w Halo i Freelancera, na pewno poczuje do „małomiekkich” większą sympatię.

Znów w kosmosie

Producenci upodobałi sobie ostatnio czarny kolor nieba – coraz częściej jest on tłem w kolejnych grach. Z tych dziejących się w kosmicznej próżni wyróżnić możemy dwa rodzaje: strategie (np. Homeworld, Hegemonia, O.R.B.) i symulatory (np. Privateer, Wing Commander). Nie było zaś jeszcze do tej pory żadnej rasowej przygodówki.

Nie zmieni się to i tym razem, choć na pewno Freelancer pewnie jej elementy do gatunku wprowadzi – albo raczej rozwinie, gdyż pojawiały się one już we wcześniejszych grach.

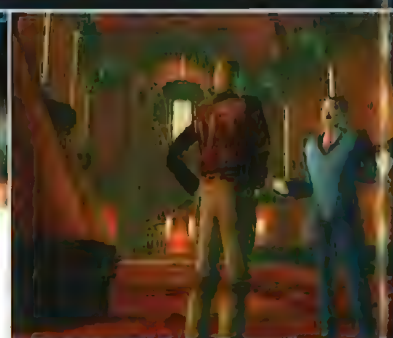
Dawno temu, w odległej galaktyce...

800 lat przed historią opowiedzianą w grze Ziemia była skłócona, a wizja ostatecznego zniszczenia całkiem realna. Największe potęgi ziemskie zadecydowały, że wysłać rakietę z ludźmi w odległe tereny galaktyki, w stronę układu Syriusza. Wyposażeni w niezbędny sprzęt koloniści przystosowali się do nowych warunków dość szybko, oczywiście w kosmicznej skali (czymże jest kilkadziesiąt lat wobec wieczności?). W końcu stracili kontakt z Ziemią, a stare właśnie zostały zastąpione przez pragmatyczną współpracę. Jedyne po nazwach można było jeszcze poznać, kim byli ich dziadkowie – nacja zwana Liberty

wywodziła się z Ameryki. Bretonia składała się z angielskich emigrantów, Kusari to przedstawiciele Azjatów, a Rheinland – potomkowie Niemców. Żyją oni zgodnie, świadomi wzajemnych zależności. Współpracują na gruncie handlu, ale jednocześnie konkurują, jeśli idzie o postęp technologiczny i dalszą ekspansję terytorialną. O ile teoretycznie wszystko wydaje się w porządku, w głębi czai się konflikt...

Han Solo?

Pojawia się bohater. Gotowy na wszystko zabijaka albo i praworządny obywatel całkowicie oddany jednej ze stron.





Jedynym może być dobro ogółu, ale przede wszystkim własne - musi przeżyć w nie najłatwiejszych czasach. W świecie Freelancera miejsca na bezrobocie nie ma. Bohater musi się trudnić handlem i przyjmować wiele zleceń, aby połączyć kropki z końcem.

Nietypowy symulator

Podczas czytania tego tekstu zapewne nie zapomnieliście, że jest zapowiedzią symulatora kosmicznego, nie zaś udziwnionej przygodówki. Nic w tym dziwnego, gdyż autorzy z Digital Anvil nie mieli zbyt wiele do powiedzenia. W grze bardzo duży nacisk na fabułę, a nie na walkę. Gracz powinien czuć się wolnym - nie musi wykonywać misji po zleceniu, może spokojnie podchodzić do fabuły, akurat mu odpowiada. Fabuła również nie będzie sztywna, świat się zmieniać będzie razem z poczynaniami bohatera - ale również bez niego.

Ou zera do bohatera

Wiele będzie zależeć od reputacji. Jeśli gracz zostanie piratem, będzie przez inne warstwy społeczne i będzie dostawał zupełnie inne zadania, niż gdyby został marynarką wojennej. Jednak żaden z nich nie zmusza do dokonywania trudniejszych wyborów od razu - reputacja w grze zmienia się na każdym kroku. Wpływają na nią wybory dokonane w misjach, jak i sukcesy czy porażki w nich ponoszone. Nic nie stoi

na przeszkodzie, by się przeistoczyć z szacownego oficera w podłego pirata, rabującego statki transportowe i sprzedającego zdobycze na czarnym rynku.

Film (nie)interaktywny?

Autorzy przygotowali aż dwie godziny prerenderowanych scen, jakie oglądać będziemy podczas gry. To aż 120 minut pasywnego wpatrywania się w ekran - tyle, ile na pełnometrażowym filmie! Oczywiście nie oznacza to, że gracz będzie się przez ten czas nudził - fabuła w grze ma być zawikłana, ale bardzo wciągająca. Jednakże taką ilość czasu można bezczynnie przed ekranem spędzić tylko pod jednym warunkiem: że gry sensu stricto będzie co najmniej dziesięć razy tyle. Z tego, co piszą autorzy, będzie nawet lepiej.

Samotny w tłumie

Gry typu Privateer, wydawałoby się, stworzone są do masowej rozgrywki sieciowej - wizja graczy z całego świata walczących i handlujących ze sobą na pewno pomogłaby w sprzedaży gry. Niestety autorzy zdecydowali inaczej. Gra co prawda daje możliwość gry po sieci, ale nie ma w niej miejsca dla kilku tysięcy graczy jednocześnie. Jest to wada, ale na pewno nie przeszkadza zbyt wielu z polskich graczy, którzy do Internetu i tak mają dostęp przez wolne i drogie łącza telefoniczne.

Nie tylko walka

Symulatory kosmiczne kojarzą się przede wszystkim ze skomplikowaną i wymagającą, by się wyuczyć na pamięć podręcznika - klawiszologią i joystickologią. Tymczasem Freelancer, mimo że zalicza się do tego samego gatunku, do gry nie będzie nawet wymagał pocztowego drążka! Sterowanie, dzięki użytecznym skrótom klawiszowym i udziałowi autopilota, odbywać się będzie dokładnie tak, jak to wygląda w grach FPP - kilkoma klawiszami i myszką. Dla hardcore'owców będzie to zapewne nieczym zdrada. Cóż jednak poradzić, stanowią oni zdecydowaną mniejszość.

Wolność i piękno

Wizytówką Freelancera będzie całkowity brak skrępowania. I fabułą, i możliwościami engine'u. Świat gry będzie otwarty - nie będzie miejsca, do którego nie będzie można dolecieć, zobaczyć z bliska i - naturalnie - wpłynąć na jego dalsze losy. A to wszystko w iście oszałamiającej oprawie graficznej - wystarczy zresztą spojrzeć na obrazki z gry. Olśniewająca epicka grafika jest kolejnym powodem, dla którego warto czekać na Freelancera. Czekanie to nie powinno się tak bardzo przeciągać - premiera zapowiadana jest na końcówkę pierwszego kwartału 2003 roku. Tyle, że to nie jest pierwsza ustalona data...

Freelancer

Producent: Digital Anvil



Ultima Online: Age of Shadows

**Krzysztof
„Sir-Torpeda” Tomicz**

Programiści z Origin znów atakują! Otóż, już na 11 lutego 2003 roku przewidziano premierę nowego dodatku do sławnego już w całym internetowym świecie tytułu - Ultima Online.

GATUNEK: MMORPG

Ultima Online: Age of Shadows (tak właśnie będzie się nazywać najnowsza część gry) ma wnieść wiele zmian do starego już MMORPG-a. Jednak nim wymienię wszystkie nowinki, napiszę parę słów dla tych, którzy nigdy nie słyszeli o UO.

Jest to gra, w której kreujemy własnego bohatera - żyjącego w świecie fantasy na planecie zwanej Sosaria. Nasza postać para się najróżniejszymi zawodami - rybactwem, kowalstwem, krawiectwem bądź może zostać potężnym magiem, wojownikiem czy tamerem, osuwającym zwierzęta, które później walczą u jego boku. Najpiękniejsze w tym wszystkim jest to, że wraz z nami robi to także tysiące innych graczy na całym świecie (a możemy ich spotkać w banku, gdy odkładamy nasze pieniądze zarobione pod-

czas polowu ryb bądź w niebezpiecznych podziemiach, atakujących wraże monstra).

W UO: AOS gracze będą mogli się wcielić w dwie nowe klasy postaci - nekromanty i palladyna, dysponujących zupełnie nowymi mocami i czarami.

Nekromanci władają potężną magią, którą poznano wraz z odkryciem Malas - nowego kontynentu, o którym więcej napiszę w dalszej części tej zapowiedzi. Owi żli magowie mają aż 16 nowych czarów, za pomocą których sięją zniszczenie wśród wrogów.

Ta klasa postaci będzie mogła stworzyć nieumarłe sługi z korpusów poległych potworów, i staną one w obronie własnego stwórcy w razie jakiegokolwiek niebezpieczeństwa zagrażającego mu ze strony napotkanych potworów. Także tajniki sposobu, w jaki przybierana jest forma czterech różnych istot, będą znane temu mrocznemu magowi. Zaznaczyć należy to, że każda z form ma słabe i mocne strony - wielką odporność fizyczną można okupić zwiększoną podatnością na magię - zwiększona siła wywoła obniżenie inteligencji.

Nekromanta - będzie mógł także nakładać klątwy na wrogów. Jedną z ciekawszych nowości będzie możliwość przywołania chowańca. Do wyboru mamy pięć rodzajów stworów, które możemy przyzwać. Wraz z pojawieniem się chowańca otrzymu-

jemy dodatkowe moce - zależne od rodzaju pupila, którego wybraliśmy. Oczywiście nekromanta otrzyma także zaklęcia ofensywne, a te pozwolą mu uśmiercać przeciwników i powiększać jego bogactwa.

Palladyn - zapowiadano, że ta profesja dostanie 10 umiejętności-mocy, które umożliwią mu leczenie ran, chorób, działania trucizn, znoszenie klątw i polepszanie sprawności bojowej własnej i kompanów.

Opisałem tu pokrótce dwie nowe profesje postaci, a teraz zabiorę się za kolejne nowości. Największą rewolucją będzie zmiana w

systemie domków. Otóż, wraz z UO:AOS otrzymamy możliwość budowania własnych, zupełnie unikatowych domostw. Do tej pory Sosaria upstrzona była identycznymi „hausami”, różniącymi się od siebie jedynie wystrojem wnętrza. Teraz to się zmieni!

Jeśli ktoś nie ma dość wyobraźni lub po prostu brakuje mu chęci na budowanie domu od podstaw, będzie mógł wybrać jedną z około 1000 już zaprojektowanych budowli i w razie potrzeby - zmodyfikować ją.

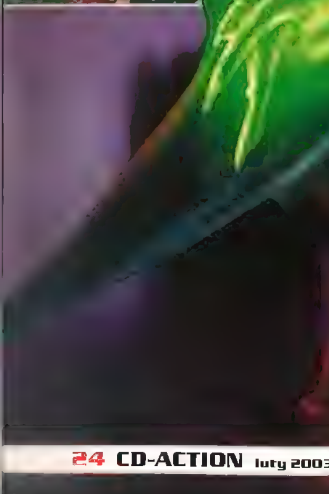
Gracze posiadający już własne cztery ściany też będą mogli zmodyfikować domostwa (na dzień dzisiejszy istnieje parę typów domów, których wyglądu nie można zmienić, jednak panowie z Origin pracują nad tym).

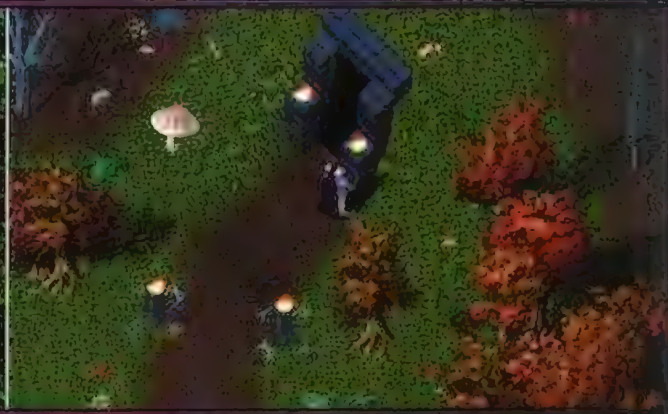
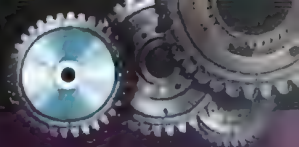
Wprowadzenie takich opcji nie miało by sensu, gdyby gracze nie otrzymali nowych terenów, które bybyły zdolne do zasiedlenia - obecnie w Sosarii panuje najnormalniejsze w świecie przeludnienie. Twórcy pomyśleli i o tym - wprowadzono nowy teren do zbadań i życia - jak wspominałem wcześniej, zwie się on Malas. Ma to być największa przestrzeń do eksploracji od czasu powstania Ultimy i oferować będzie ponad 2000 nowych miejsc pod zabudowę na każdym z oficjalnych serwerów tej gry.

Podczas zwiedzania nowego kontynentu będziemy mogli się natknąć na ruiny miast, zapomniane piramidy, a także odwiedzić dwa miejsca, w których uczą się nekromanci i trenują palladyni. Będziemy także mogli zagłębić się w największe podziemia, jakie do tej pory miały okazję oglądać oczy graczy w UO: Doom (oryginalna nazwa, nieprawdaż?) ma kryć wiele niespodzianek, nowych questów i potężnych wrogów.

Autorzy zapowiadają także dość duże zmiany w samej mechanice walki. Otóż, teraz każdej umiejętności odpowiadającej za walkę będą przyporządkowane 2 z 13 ruchów specjalnych. Postać będzie mogła je wykorzystywać wtedy, gdy będzie miała tę umiejętność na odpowiednio wysokim poziomie i będzie trzymała odpowiedni typ broni w ręce.

Korzystanie z ruchów specjalnych będzie wymagało skorzystania z zasobów many. Postać atakująca w taki sposób będzie miała wyraźną przewagę nad przeciwnikami. I tak, będzie można kogoś uderzyć i zadać mu podwójne obrażenia, a po zadaniu ciosu zniknąć; bądź ranić wszystkich atakujących, którzy otoczyli postać (co ciekawe, atak ten nazywać się będzie





'Whirlwind Attack' - czyżby za dużo gry w Diablo 2?).

Ku uciesze tych, którym dotychczasowe uzbrojenie nie przypadło do gustu - zostanie wprowadzonych 10 nowych ustrojstw, między innymi kusza czy też kosa. Zapowiadane są również poprawki w już istniejącym orężu. Np. łuki będzie można naprawiać, zatem nie trzeba już będzie wymieniać tego starego, ale bardzo silnego łuku, gdy tylko się zużyje. Także sporej ilości zmian spodziewać się można w mechanice parowania ciosów. Będzie to możliwe za pomocą broni, jak i tarczy - ale działać to będzie w zupełnie nowy sposób. Origin zmodyfikuje całkowicie system tworzenia przedmiotów magicznych, który właściwie będzie się charakteryzował nieograniczonymi możliwo-

ściami - jednak o tym przekonamy się dopiero po premierze gry. Autorzy zapowiadają opę... ubezpieczenia posiadanych przedmiotów.

Oprócz dwóch umiejętności odpowiedzialnych za przedstawienie postaci palladyna i nekromanty, wprowadzony będzie także skill - odpowiadający za szybsze regenerowanie się energii magicznej i staminy (reprezentującej poziom zmęczenia naszej postaci) podczas walki. A propos walki - zmieni się i ona, przybawiają także nowi przeciwnicy. Podczas gry będziemy mogli skonfrontować własne siły z dwudziestoma nowymi monstrami.

Ultima Online: Age of Shadows

Producent: EA/Origin



Firestarter

Cormac

GATUNEK: FPS/RPG

Starsi gracze z pewnością pamiętają klasyczny już film „Tron”, sporo tych młodszych prawdopodobnie słyszało o nim. A wspominam go dlatego, że fabuła Firestartera bazuje na podobnym pomysśle. Swoją drogą, można się pokusić o nazwanie tego tytułu autotematycznym – były piosenki o piosenkach, filmy o filmach, wiersze o wierszach, teraz mamy do czynienia z grą o grze.

Jak już się domyśliliście po wstępie, w Firestarterze gracz wciela się w postać... gracza. Mamy rok 2010, rzeczywistość wirtualna jest równie popularna i powszechna, co biurka z szufladami, a jej przeznaczenie zbiega się z „powołaniem” dzisiejszych automatów do gier. W dodatku nie są to jakieś marne hełmy VR czy inne namiastki, tylko kapsuły kriogeniczne z systemem podtrzymywania życia a la „Matrix”. Właśnie w takiej kapsule znajdowało się nasze komputerowe alter ego, kiedy system zaatakowany został przez wirus. Świadomość gracza uwięziono w rozrywkowym systemie rzeczywistości wirtualnej (nomen omen zwie się on właśnie Firestarter), a reguły zabawy uległy drastycznej zmianie, a jakże, na niekorzyść gracza. Dostajemy broń, amunicję, okazjonalne power-upy oraz 48 godzin na ukończenie szkoły przetrwania, w którą zamienił się zawirusowany system.

Firestarter będzie (a może w momencie gdy czytacie ten artykuł, słowo stało się już ciałem?) dynamiczną strzelanką FPP z lekką nutką RPG. To ostatnie polegać ma na tym, że do wyboru będzie pięć postaci (np. marine, agent), z których każda obdarzona będzie unikatowymi umiejętnościami i opisana

parametrami. Wybór postaci będzie miał odczuwalny wpływ na grę, głównie taktykę walki. Elementy erpegowe uzupełnią będą doświadczalnie zdobywane za zabijanie potworów, a posłużą do rozwijania postaci. Do nabycia będzie spora liczba umiejętności specjalnych, takich jak długi skok, ukrywanie się czy oburęczność (czyli opcja prowadzenia ostrzału z dwóch łuf). Tak Bogiem a prawdą, to ta lekka nutka erpegowa jest nie mniej-sza niż w niektórych znanych mi grach,

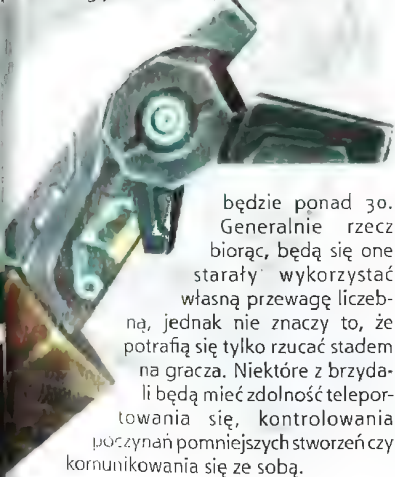
które są bardziej agresywne w roszczeniach do znalezienia się w jednej szufladzie z Baldur's Gate czy Wizardry.

Przyjrzyjmy się może etapom Firestartera. Podzielone zostały na cztery kategorie odpowiadające klimatowi, w jakich są osadzone - Space, Industrial, Empire i Excavations (w sumie 16 etapów). Nie muszę chyba wspominać, że każda grupa tematyczna oferuje zupełnie inny wystroj i klimat? Trochę mnie rozczarowała informacja, że choć dynamizm rozgrywki ma być zbliżony do tego z Serious Sama czy praojca Doom, etapy będą zwykłymi arenami - bez żadnych drzwi, kluczy czy przełączników. Niby powinno to sprzyjać niczym nieskrępowanej rozwalce, jednak miałem nadzieję, że w dobie koncentrowania się na rozgrywce grupowej zobaczą jakiś ciekawy tryb single player, jeszcze zanim nadejdą Doom 3 czy następca Unreala. Tu, niestety celem będzie utrzymać się na arenie przy życiu przez określony czas.



W wywiadzie dla jednego z serwisów internetowych główny programista Firestartera opowiedział, jak będzie wyglądał typowy pobyt gracza na planszy - i nakreślił obraz identyczny z tym znanym z quake'owych deathmatchy. Obawiam się, że gra może się przez to stać nudna po kilku etapach zabawy w pojedynkę - obym się mylił! Tak czy inaczej na filmiku, który widziałem, areny prezentowały się niezwykle okazale - co jest niewątpliwie zasługą autorskiego engine'u. Ale do spraw technicznych jeszcze, rzecz jasna, dojdziemy.

Etapu zaludnione zostały potworami z trzech światów - Demonic (zombi, ghule, demony, mutanty etc.), Techno (roboty) oraz Symbiotic (żołnierze, cyborgi). W sumie gatunków potworów



będzie ponad 30. Generalnie rzecz biorąc, będą się one starały wykorzystać własną przewagę liczebną, jednak nie znaczy to, że potrafią się tylko rzucać stadem na gracza. Niektóre z brzydałi będą mieć zdolność teleportowania się, kontrolowania poczynąń pomniejszych stworzeń czy komunikowania się ze sobą.

Porządek na arenach będzie można zaprowadzić za pomocą 10 pukawek, przy czym każda z nich wystąpi w dwóch wersjach (lekkiej i cięższej) różniących się wyglądem, siłą rażenia i dostępnością alternatywnych trybów strzału - co da w rzeczywistości 20 rodzajów uzbrojenia. Połowa arsenału bazuje na znanych typach broni pokroju strzelby czy wyrzutni rakiet, podczas gdy reszta to już wytwór wyobraźni autorów Firestartera. Ciężka będzie miała ujemny wpływ na niektó-

re ze statystyk postaci, jednak ten niekorzystny element będzie można zniwelować, aplikując postaci umiejętność władania ciężkim arsenałem. Miłośnicy Serious Sama poczują się jak w domu, kosząc zastępy wrogów seriami z miniguna, znajdzie się też coś miłego dla zapalonych drwali. ;)

Jak już wspomniałem, Firestarter hulać będzie na specjalnie dla niego stworzonym silniku, bo jak twierdzą autorzy gry, żaden z tych dostępnych nie był wystarczająco dobry. Engine napisano z myślą o DirectX 8 i 9, a wykorzystuje on wszelkie chyba nowinki techniczne. Nie będę tu wymieniał wszystkich tych bajerów, których już nazwy robią wrażenie, a ich długa lista dostępna jest na oficjalnej stronie gry (www.firestarter-game.com). Dość powiedzieć, że zobaczymy - podobno - dynamiczne oświetlenie, shadery, zaawansowane systemy animacji i tym podobne smaczki.

Warto zaznaczyć, że zapowiadane minimalne wymagania nie przerażają, bo do w miarę komfortowego grania ma wystarczyć procesor 850 MHz, 128 MB RAM i GeForce 2MX (choć gra nie wypnie się też na TNT2), choć od razu wiadać, że niektórych smaczków (np. shaderów) na takim sprzęcie nie włączymy, mimo najszerszych chęci. Całe szczęście, że najwyraźniej minęły czasy, gdy na rynku w kategorii engine'ów niepodzielnie rządziła Wielka Trójca w postaci Quake 3, Unreal'a i Lithtech'a.

Firestarter może być interesującą propozycją dla wielbicieli deathmatchów, którym znudził się już Quake 3. Szczerze natomiast wątpię w singleplayerowe walory tego tytułu. Ale - człowiek jest omylny, a ja bardzo bym się ucieszył, gdybym nie miał tutaj racji. 

Firestarter

■ Producent: Red Storm



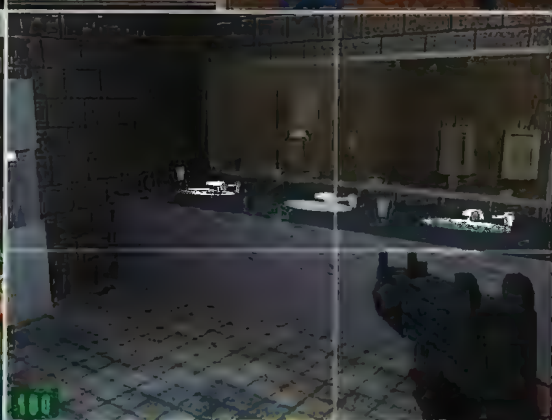
Underworld: Crime does pay

■ Gangsta

Gdyby przetłumaczyć tytuł gry na język Mikołaja Reja, wkrótce w bezpośredniopodobnych gazetach tudzież „antybrutalnych”, faktopodobnych dziennikach rozpoczęłaby się ogólnonarodowa, dobrze znana wrzawa pt. „kolega wypchnął koleżankę przez balkon, ponieważ sądził, że ta miała trzy życia”. Uwielbiam takie wstawki, a ich czytanie/oglądanie, chociaż częściowo rekompensuje bezsens pozostałych stron/minut programu/pisma.



GATUNEK: STRATEGIA + FPP



To od ciebie będzie zależał sposób postępowania głównego bohatera. Jeśli preferujesz akcję, silne wra-

żenia i ogólnie ubóstwiasz beztroško harcować po zaprojektowanych przez autorów planszach, możesz wybrać rządy silnej ręki. Natomiast osoby kochające grzebać się w rozmaitych statystykach, słowem - badacze - z pewnością czarną robotę powierzą komputerowi, a sami zabiorą się za organizację struktury szeregow.

Nie wiem, który raz z rzędu używam podobnego sformułowania podczas pisania zapowiedzi, ale takie właśnie standardy obowiązują obecnie na rynku. Producenci gier przyciągają klientów różnorodnością tytułów i mnogością opcji. Mnogością, jaka - obok wrażeń estetycznych - potrafi zatrzymać przy monitorze na dłużej.

By ujrzeć oczami wyobraźni kompletny obraz Underworlda, należałoby jeszcze wspomnieć o szerokiej palecie sposobów na zdobycie kasy. Jak na rasowego gangstę przystało, będziesz: defraudować, kraść, wymuszać haracz, prac (bynajmniej nie przepacone po WF-ie skarpetki), no i rekrutować nowicjuszy, by następnie

wdrażać ich w ciekawy zawód. Underworld to, mówiąc najprościej, jedna wielka kampania wojenna - na dodatek niezwykle rozbudowana - o władzę absolutną w mieście. Wchodzisz?

Zło miłego początkiem

Jareczek ma 14 lat. Właśnie sprawił sobie pierwszą splunę - glocka. Pojutrze odwiedzi kolegę z sąsiedniej dzielnicy (tyle słońca w Trójkącie Bermudzkim), by pochwalić się nowym nabytkiem. Razem skoczą nad staw postrzelać do kaczek. Przy dobrych wiatrach wymierzą do zbłąkanego przechodnia...

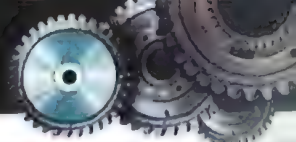
To nie jest prorocza (a co tam, użyję mądrzejszego słowa: profetyczna!) wizja, spokojnie. Raczej charakterystyka dzieciństwa bohatera. Łatwo się z nim utożsamić? Nie powiedziałbym. A jednak. Diabeł tkwi w niewtajemniczeniu gracza, który rozpoczyna zabawę, nie wiedząc niczego konkretnego o własnej postaci. Z czasem zbierze wszystkie elementy układanki, ale najpierw zajrzy do najgłębszych zakamarków miasta. Do miejsc zwanych potocznie 'out-of-the-way'.

Underworld utrzymano w mrocznych barwach - tak, że bardzo prawdopodobne jest, iż zajmie - pustą od dawien dawna - lukę pt. Duke Nukem. Pewnie wybiegam za daleko w przyszłość, lecz wystarczy

Hm - „Świat przestępczy: zbrodnia popłaca” brzmi co najmniej zachęcająco. Świetna i oryginalna nazwa - w gruncie rzeczy - dla wtórnej gry, którą można by określić jako Gangsters + GTA + Kingpin.

Ściskając w rękę kij basebalowy (czerwony)

Nadrzędnym celem w Underworld jest stworzenie rozwinętej siatki przestępczej. Nieważne, czy olbrzymiej, czy innej - ma ona skutecznie funkcjonować. Środowisko obserwujemy z oczu bohatera, szefa gangu - i tylko od czasu do czasu przełączamy widok na rzut izometryczny. Po to, by zyskać kontrolę nad każdym pojedynczym członkiem rodziny - w przypadku zakrojonej na większą skalę akcji.



rzucić okiem (można dwoma) na obrazki obok, aby w myślach pojawiła się klapka zatytułowana 'Hail to the king, babel!', ewentualnie 'What are you waitin' for?! X-mas?!'. Twórcy - chyba nieświadomie - nawiązali do Księcia, ponieważ reszta gry - włącznie z pomysłem - nie przypomina żadnej z jego odsłon.

dostępność - choćby sąsiadujących z właściwym miejscem akcji obiektów), powinniśmy opanować umiejętność prowadzenia bohatera zaledwie w kilka minut. Interfejs podobno nie rzuca się w oczy i pojawia tylko w wybranych momentach - gdy trzeba wykonać bardziej złożoną czynność niż desperackie naciskanie CTRL. Schody za-

jedna, ale za to jaka! Wyobraźcie sobie, że przesuwacie kursorem po ekranie w poszukiwaniu podopiecznych. Ot, rutynowa kontrola sytuacji. Nagle widzicie dwóch ludków strzelających do waszych mafiozów. W tym momencie włączacie magiczną opcję „wcielenie” i znajdując się na ulicy. Z bronią w ręku. Za plecami słychać strzały wroga. Niezłe, prawda? Po zejściu na ziemię uruchamia się tryb FPP, a my zapominamy, że tak naprawdę główny bohater jest gdzieś na górze, obserwuje pole walki i z reguły nie miesza się w tak błahe potyczki. Ten drobny fakt przestaje być istotny. Grunt, by pogonić kota przeciwnikowi i uratować „płotki”. W końcu, wykształcenie mafioza pochłania mnóstwo cennego czasu...

Do podobnych motywów sprowadza się wspomniana wcześniej możliwość wyboru między akcją a myśleniem. Czasami możemy kogoś ochronić (jeżeli odpowiednio wcześniej zauważymy na ekranie scenkę), lecz nikt nie każe nam tego robić. Parafrazując hasło reklamowe jednej z żupiek chmielowych: pełna dowolność, pełna satysfakcja.

Jak wziąć kredyt z zerowym oprocentowaniem

Standardowym przykładem akcji, jaką można w Underworld wykonać, jest napad na bank. Nic nowego, wszak już pierwsza część GTA miała tę opcję. Tym razem nasza rola nie zostanie ograniczona do zaparkowania pod budynkiem i oczekiwania na koleś od czarnej roboty, a następnie szaleńczej ucieczki przed radiowozami. Teraz w brudne rączki dostaniemy gotowy plan działania - co do zupki-minutki - i jeśli tylko w trakcie napadu któryś z punktów się obsunie,

ewentualnie nie dopilnujemy strażnika, który włączy alarm, lepiej szykować się na małe teta-teta z największym gangiem w mieście: niebieskimi.

By wszystko było jasne - podczas akcji na ziemi działamy w 3D. Dopiero po ukończeniu misji przenosimy się z powrotem „do góry” i dokonujemy podsumowania zysków. Tryb pierwszej osoby jest jedynie opcją dodatkową. Nie zechcemy wziąć udziału w napadzie, komputer samodzielnie zajmie się odpowiednią symulacją i przedstawi gotowy wynik starcia. Proste.

Kończyć flaszkę, i do domu!

Krótkie podsumowanie. Zalety tytułu? Niesamowita swoboda, żądliwe wymagania sprzętowe (przyzwolita, acz nierewelacyjna grafika), paleta różnorodnych misji, bez których się nie obędzie, ale teoretycznie nieobowiązkowych. Wady? Znow to samo, czyli - paradoksalnie - nudny świat przestępczy, brak jakichkolwiek informacji nt. muzyki, co w praktyce oznacza, że autorzy załatwią ją w ostatniej chwili. Multiplayer? Będzie. Producent? Phoenix Entertainment. Data premiery? Pierwsza połowa 2003 r.

Bez odbioru...SZSZSZ...SZSZSZ.

Underworld: Crime does pay

Producent: Phoenix Entertainment

W Underworld utrzymamy zarówno mapki na otwartym terenie, jak i mocno ograniczone etapy (wieżowce, stadion!, doki, magazyny). Opracowane w trzech wymiarach i działające nawet na lekko podrdzewiających maszynkach. W Crime does pay celowo nie postawiono na najnowsze zdobyczne techniki, by do programu dorwało się możliwie najwięcej klientów. Zaiste, rzadko spotykana strategia. Kto wie? Być może lepsza niż ta druga, czyli wrzucanie na płytkę każdego dostępnego na rynku efektu.

Mimo wysokiego stopnia skomplikowania schematów (w zasadzie pełna dowolność i

czynają się później, kiedy musimy zaplanować np. nalot. Bez tutoriala nie ma nawet co próbować. Underworld nie poleca się fanom perlistej akcji. Spotka ich zawód - nawet po wyborze „bardziej” brutalnej ścieżki gry. Po prostu niektórych motywów nie idzie w „świecie przestępczym” uniknąć.

Capo di tutti capi schodzi na ziemię

Większość z was, czytając poprzednie akapity, pewnie myślała „miodzio, standardzik, jednak co z innowacjami?”. Otóż, „innowacje” występują - w sumie zaledwie



Nowe tytuły w serii **Tanie Granie**

Tanie Granie

- Doskonałe gry komputerowe
- Pełne wersje
- W całości po polsku
- Rewelacyjna cena

Doskonała gra
9.99
Rewelacyjna cena



W serii kupisz także gry: TOCA, Tzar, The Settlers, Jekyll & Hyde, Cutthroat Anniversary, Lord of the Rings.

Już w sprzedaży

Qn'ik

Już ponad dwa lata minęły od wydania gry Innerloop Studios pt. Project: I.G.I. Mimo kilku wad (i dzięki wielu zaletom) zyskała ona rzeszę zwolenników. Gracze jednak są jednostkami dość niewdzięcznymi – nie karmieni sequelami i dodatkami – dość szybko zapominają o swoich idolach (*)

IGI 2

COVERT STRIKE

Branża nie lubi próżni. Pozostawienie graczy bez sequeli to zakładanie samemu sobie pętli na szyję. Mimo to – wbrew pozorom – producenci Project IGI nie zasypiali gruszek w popiele przez dwa lata, a ciężko pracowali nad kontynuacją.

O nazwie słów kilka

Tajemniczy skrót IGI jest dość łatwy do rozszyfrowania i banalny zarazem: 'I'm Going In'. Jednak w zapowiedziach drugiej części gry autorzy piszą już o organizacji IGI, czyli: Institute for Geotactical Intelligence (czyli po prostu ogólnowia-

towy wywiad), odznaczając się od pierwotnego znaczenia skrótu. Wielka szkoda, gdyż byłem bardzo ciekaw tłumaczenia – gra będzie dystrybuowana w Polsce przez CD-Projekt w całkowicie zlokalizowanej wersji językowej. Sam wysiliłem mózgowicę i postanowiłem się pobawić w tłumacza, zakończyłem jednak na tytule. Oto, co mi wyszło: „Projekt Wchodzę 2: Uderzenie z Ukrycia”. Jeśli ekipa lokalizacyjna zechce, może całkowicie ów tytuł wykorzystać – wysokość należnych tantiem ustalimy przy okazji. Jeśli mimo to nie docenią mojej pracy, zawsze będę mógł ten znakomity tytuł sprzedać producentom filmów dla niewyżytych pełnoletnich.

Pojawia się bohater

Odlóżmy jednak żartobliwe dywagacje na boku – czas przejść do tego, co oferuje gra. Wcielamy się w niej w skórę agenta Davida Jonesa. Po trudnym dzieciństwie wstąpił do armii. Jego wojskowa kariera trwała dziewięć lat, z czego trzy spędził w elitarnych jednostkach SAS. Odszedł po odniesieniu poważnych obrażeń w wyniku skoku spadochronowego. Gdy doszedł do siebie, zaciągnął się do IGI. W momencie szczytowym jego kariery Davidem Jonesem staje się gracz.



Misje

Stojących przed nim zadań będzie aż dziewiętnaście, podzielonych na trzy kampanie. Agent wykonywać je będzie w trzech krajach: w Rosji, Libii i Chinach. Misje będą polegać przede wszystkim na dostaniu się za linie wroga i inwigilacji. Jones może liczyć na potężne wsparcie logistyczne ze strony IGI, ale już po wejściu w misję - tylko na siebie. Nowości w stosunku do poprzednika będzie cały szereg. Rozgrywkę uatrakcyjnić mają nowe elementy, takie jak niespotykane dotąd systemy bezpieczeństwa, czujniki, kamery i wszystko to, co może maksymalnie utrudnić graczom życie. Czyli - mniej strzelania, więcej kombinowania?

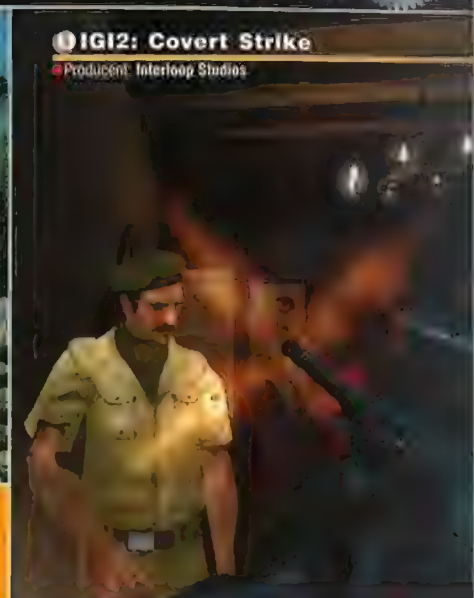
Po sieci

IGI 2 oczywiście będzie miało opcję gry dla wielu (maksymalnie szesnastu osób). Rywalizować będzie można tak przez sieć lokalną, jak i w Internecie. W produkcji postawiono na grę w zespołach, bazując jednocześnie na wszystkich atrakcjach znanych z trybu dla pojedynczego gracza.



IGI2: Covert Strike

Producent: Interloop Studios



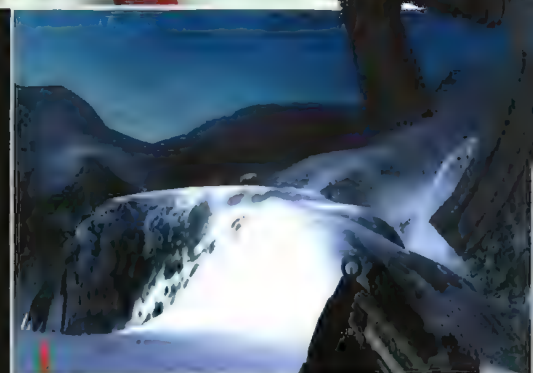
Algorytm odpowiedzialny za AI został napisany całkowicie od nowa.



Poprawione błędy

Project IGI nieraz był wyklinywany przez graczy za szereg usterek i złych rozwiązań. Autorzy wzięli sobie do serca reakcje graczy i ponoć w Covert Strike'u zlikwidowali wszelkie bóleczki poprzednika. Największą była niewątpliwie niemożność zapisywania stanu gry w dowolnym momencie - czynności tej można było dokonać dopiero po pomyślnym ukończeniu misji (co powodowało niemalą frustrację u graczy, których zabijała jakaś błędna kula pod sam koniec zadania). W IGI 2 będzie można zapisywać stan gry niemal w każdym momencie - mianowicie tylko w tych miejscach na planszy, które autorzy uznali za bezpieczne - tj. w których nie ma ryzyka, że gracz zaraz po załadowaniu gry padnie trupem. Swoją drogą, brak możliwości zrobienia save'u może być niezłym systemem wczesnego ostrzegania dla gracza...

Inną wielką wadą I'm Going In była - nie bójmy się tego słowa - kretyńska sztuczna inteligencja. Przeciwnicy potrafili nie zauważyć tudzież zupełnie zignorować śmierć kompana - nie widząc nic dziwnego w sytuacji, w której rozmówca pada na ziemię z przestrzeloną czaszką. Teraz algorytm odpowiedzialny za AI napisano całkowicie od nowa - i z wielkiej wady ma się przeistoczyć w atut gry.

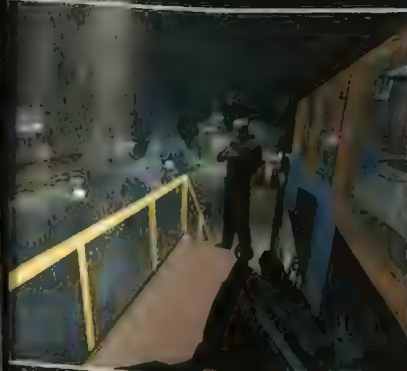


Zapowiadany długi żywot

Autorzy przygotowują dodatkowo jeden bonus dla graczy, którym się znudzą misje single i partie multiplayerowe. Do gry zostanie od razu dołączony specjalny edytor, pozwalający w prosty sposób tworzyć nowe mody. Nie wątpię, że jeśli Project IGI 2 będzie choćby równie dobre, jak jej poprzednik, chętnych do tworzenia dodatków nie zabraknie. Kto wie, może nawet wielki Counter-Strike zostanie wreszcie zdefronizowany?

Zapowiada się zatem kolejna piękna gra FPS, która do odpalenia ponoć nie ma nawet wymagać jakiegось mocniejszego sprzętu. Będzie się już dało swobodnie grać na Pentium III 600 z 128 MB RAM-u. Nie jest to mało, ale jeśli spojrzymy na wymagania takiego np. Unreal 2...

(*) nie dotyczy Duke Nukem'a i paru innych gier.



Enclave

gem

W całym kurczącym się pecetowym biznesie jest jedna dobra rzecz – żadnemu z producentów coraz bardziej popularnych konsol (na 2 gry wydane na PC przypada 5 konsolowych) nie wydaje się on groźny i nie widzą oni przeciwwskazań do przenoszenia ich exclusives na blaski. Dzięki temu już możemy grać w Silent Hill 2, Grand Theft Auto III, Rally Sport Challenge, a wkrótce także Vice City, Midtown Madness 3. Czy... Enclave.

Nie musisz się obwiniać, jeśli Enclave jest dla ciebie jedynie pustym dźwiękiem. Ten znakomity tytuł pojawił się dotąd jedynie na konsoli z zielonym okiem - Xboksie, a ta, jak wiadomo, w Polsce oficjalnie nie istnieje. Ci jednak, którzy korzystają z otwartych pod tym względem granic i sprowadzili „cyklopa” z któregoś z krajów bardziej cywilizowanych, wiedzą, że tak jak warto było czekać na Enclave na Xboksa, tak też będzie z premierą pecetową.

Enclave klasyfikowane jest jako gra role-playing, jednak mimo jej wizualnego podobieństwa do Gothica - bliższa jest raczej Rune, Severance: Blade of Darkness czy nawet, we wszystkim prócz perspektywy, Dungeon Siege. Jest to, innymi słowy, ambitny hack & slash w najlepszym stylu. Rozgrywa się w magicznej krainie światła i ciemności, rozdzielnych nieskończenie głęboką szczeliną; świecie będącym niegdyś, i na zawsze, polem bitwy pomiędzy Złem - uosabianym przez demona Vatera i jego świtę, a Dobrem z - być może - naszym własnym bohaterem na czele. Piszę „być może” gdyż bohater gry – ten, który odważy się wyjść poza tytułową enklawę, miasto Celenheim, nie musi być wcale dobry. W Enclave PC bowiem, w przeciwieństwie od xboxowego oryginału, od samego początku istnieje możliwość wyboru własnej, dobrej lub złej ścieżki!

Opowiedzenie się po jednej ze stron tej odwiecznej opozycji moralnej dokona się poprzez wybór pierwszego bohatera, którym może być rycerz lub łotrzyk. Łącznie w grze wcielić się można w 12 postaci, razem w obydwu kampaniach, w tym m.in. panią druid i kuszniczkę, ale i czarownika czy... lisza. Naturalnie każda z tych klas dysponuje własnymi zaletami i wadami. Najbardziej wyrazistą są chyba preferencje dotyczące broni wykorzystywanej przez bohaterów. I tak, rycerz polega na ciężkich zbrojach i mieczach, łowca - łuku, a łotrzyk - sztyletach.



Kolejną dobrą nowiną - po samej wieści, że Enclave pojawi się na innych platformach niż Xbox - jest fakt, że przeniesieniem na pecety zajęli się sami jej twórcy - Starbreeze Studios, a więc ludzie rzeczywiście żyjący w świecie Enklawy. Co więcej - mimo faktu, że nigdy wcześniej nie zajmowali się blaszakami, świadomi są oni wyjątkowości tej platformy i jej użytkowników.

Dlatego też już na starcie rozmów z nimi pada obietnica, że Enclave PC ma całkowicie zmodyfikowany interfejs (walka w Enclave podobna jest do rozwiązań Rune czy Severance i rozgrywać się ma przy wykorzystaniu klawiatury i myszy). Wyeliminowana została również podstawa krytyki konsolowego oryginału i w wersji pecetowej save możliwy będzie w kilku miejscach na poziomie, nie zaś tylko na początku.

Szlify dotknąć ma także poziomu trudności niektórych walk, dzięki czemu gra stać się ma stricte przyjemnością. Ponadto wykorzystane zostaną wszystkie możliwości obecnie panujących na rynku kart graficznych i świat Enclave ma być jeszcze bardziej wiarygodny, tj. bardziej szczegółowy i wyrazistszy (bardziej szczegółowe tekstury i lepsze modele postaci). Trudno mi jednak uwierzyć w to ostatnie zapewnienie, gdyż Enclave jest wciąż jedną z najładniejszych gier na Xboksa!

Najpoważniejszym atutem Enclave - we wszystkich jej wersjach - jest oprawa audio-wizualna. Gra, odpalona na Xbokse przyłączonym do zestawu audio kina domowego, śmiało może służyć demonstrowaniu możliwości tej konsoli. Pełna rozmachu muzyka, zmieniająca się w zależności od tem-

Temu ostatniemu wrażeniu służy także spora liczba nadspodziewanie jak na hack & slash istotnych postaci niezależnych.

Podsumujmy i uzupełnijmy: Enclave PC to dwie niezależne kampanie składające się łącznie z 25 w znacznej mierze „modyfikowalnych” działaniami wojennymi poziomów. 12 bohaterów do wyboru i dziesiątki typów reagujących wiarygodnie na cięcia i miażdżenia przeciwników. Wreszcie ogromny arsenał konwencjonalnej i magicznej broni - dosłownie setki mieczy, toporów, tarcz oraz pancerzy. Słowem: świat fantasy w całej krasie. Naprawdę nie sposób chcieć czegoś więcej.



pa rozgrywki, jest prawdopodobnie klimatyczna, a dbałość o najdrobniejsze choćby szczegóły w architekturze i swobodne posługiwanie się przez grę efektami w stylu światłocieni czy refleksów świetlnych na wodzie sprawiają, że świat gry staje się niezwykle wręcz... żywy.

Enclave PC zostanie wydana przez Infogrames w marcu 2003 roku.



① Enclave

■ Producent: Starbreeze Studios

Strident: The Shadow Front

■ Krzysztof „ComCo” Bartnik

Bezszelestnie przemyszasz korytarzem. Kamuflaż działa idealnie – mała grupa żołnierzy rozpadła się już w okamgnieniu. Słyszysz kroki. Wrogi strażnik na horyzoncie! Energicznym ruchem „przyklejasz” się do sufitu. Cisza, spokój. Wstrzymujesz oddech. Żołnierzyk przechodzi jak na wiosennym spacerku. Łądujesz zaraz za nim i stalowym uściskiem pozbawiasz go przytomności. „Bułka z masłem”, myślisz sobie i zjadliwy uśmiešek łąduje na twojej twarzy. Misja powoli dobiega końca...

Niewykrywalne misje szpiegowskie, dynamiczne pojedynki czy ostre strzelaniny staną się codziennością z premierą Stridentu, a powyższy opis ma wam jedynie uświadomić, co będzie was czekać w momencie otrzymania pełnej wersji. Ale po kolei, by niczego nie zapeścić.

Trzecia wojna światowa nie przyniosła żadnego rozwiązania – stare konflikty pozostały, wybuchają nowe – uszczupliła się jedynie populacja na naszym globie. Kolejne walki mogły przynieść tylko zagładę, a panowie z ONZ doskonale zdawali sobie z tego sprawę. Aby „przyciszyć” rewolucyjne wystąpienia na Bliskim Wschodzie, powołano specjalną jednostkę – FIST. „Pięść” szybko zlikwidowała zwolenników otwartego konfliktu i przywróciła sytuację do normy. Niestety podczas jednej z rutynowych misji oddział FIST zaginął w tajemniczych okolicznościach. O ludziach zapomniano – pojawili się nowi, jednak sprawa nie była taka prosta. Podczas ataku na izraelską fabrykę robotów bojowych

odnaleziono – rzekomo martwą – członkinię zaginionego oddziału. Udaje jej się uciec – i wypowiada wojnę swoim wrogom. Nie będzie jednak sama – do pomocy weźmie „najlepszego z najlepszych”: ciebie, drogi Graczu.

Nasza heroska idealnie pasuje do własnej roboty – będzie cichutka i nie do wykrycia jak hotelowa pokojówka, mimo to jeżeli zajdzie taka potrzeba, potrafi strzelić między oczy, wymierzyć serię kopniaków, efektywnie rzucić przez ramię i pożegnać „na dobranoc”. Dzięki wysportowaniu i futurystycznemu wyposażeniu wykona również „podniebne” akrobacje oraz dalekie skoki. Śruba czy salto? Żaden problem. Najciekawiej zapowiada się zdolność człowieka-pająka (patent inside), czyli przyczepianie się do ściany lub sufitu. Wystarczy kilka uderzeń w klawiaturę i nasz przeciwnik nie będzie wiedział, z której strony oberwał!

Nie zabraknie również (niewielkich) elementów RPG. W dowolnym momencie gry zdecydujemy o trzech współczynnikach: sile, szybkości i obronie. W ten sposób zamiast walki, szybciotko czmychniemy przed ostrzałem wroga czy zabarykadujemy się w jednym z korytarzy. W końcu życie tajniaka nie składa się z samych sukcesów i lepiej wiedzieć, kiedy zostawić za sobą kłębek kurzu czy karteczkę z napisem „Jestem w salonie Peugeot”. Przed każdym zadaniem wybierzemy również rodzaj, ciężar i barwę zbroi, która zapewni nam (oprócz ochrony) niezły kamuflaż.

Autorzy przygotowują dla nas blisko 20 misji. Czekaj na wkradanie się do wrogich baz, szybkie ucieczki, eskortowanie sojuszników, a także „normalną” ofensywę. Własne umiejętności przeciwstawimy na kilkunastu rodzajach przeciwników: zaczynając od standardowych żołnierzy, poprzez genetycznie wyhodowane mutanty, a na cyborgach kończąc. Do tego zestawu dojdą jeszcze rozmaite pojazdy (vide czołgi, śmigłowce, ruchome działka itp.) – trzeba się będzie nieźle napocić, aby wyjść z takiego starcia w jednym kawałku!



Jeżeli rozwiązanie siłowe zawiedzie (buu...), będziemy musieli poszukać innej drogi – użyjemy sieci wentylacyjnej czy włamiemy się do pokoju kontrolnego i wyłączymy zabezpieczenia zagrażające powodzeniu misji. Akcję w grze będziemy obserwować zza pleców głównej bohaterki (TPP), jednak w momencie sięgania po broń, gra przełączy się na widok FPP, który znacznie ułatwi nam celowanie.

Równie ciekawie zapowiadają się zmagania w trybie multiplayer. Tutaj trudność rozgrywki będzie polegała na odpowiednim zgraniu członków grupy. Np. kiedy będziemy „uciszać” strażników, kto zajmie się wyłączeniem alarmu czy wywoła sztuczne zamieszanie w odległej części fortecy, by odwrócić uwagę wroga od naszych działań. Jak na razie, twórcy ujawnili jedynie dwie dodatkowe postacie: snajpera i żołnierza-cyborga, nie podając żadnych szczegółów na ich temat. Prace nad Strident: The Shadow Front idą już pełną parą, a całość powinna zawitać w sklepach już w trzecim kwartale 2003 roku. Czego i wam, i sobie, życzę!

① Strident: The Shadow Front

■ Producent: Phantagram

***Samochodowa demolka
już wkrótce w sprzedaży!***

SMASH UP DERBY



O złecydowanie różnych samochodów • 28 tras w tym tory rajdowe, krosowe oraz specjalne: areny i garaże • realistyczny model samochodu z deformacją karoserii oraz odpadającymi elementami nadwozia • bogate efekty specjalne • rozbudowana opcja treningu • prędkości do 300 km na godzinę • tryb kariery dla pojedynczego gracza • tryb gry wieloosobowej przez sieć LAN oraz Internet

city

Kiedy studio Pyro Games, odpowiedzialne za fenomenalne gry z serii Commandos, obwieściło rozpoczęcie prac nad strategią Praetorians, osadzoną w realiach Cesarstwa Rzymskiego, wśród fanów tego rodzaju gier zawrzało. Biorąc pod uwagę jakość wcześniejszych produkcji Pyro, zapowiadała się kolejna bardzo dobra, a przede wszystkim oryginalna produkcja. Niedawno mieliśmy okazję zapoznać się z zaawansowaną wersją kodu Praetorians, była więc sposobność, by zweryfikować większość naszych oczekiwań co do tej gry.

■ Doktor Dość

GATUNEK: RTS

PRAETORIANS

Wersja, którą zaprezentował polski dystrybutor Praetorians, to składający się z czterech misji tutorial, trzy duże misje kampanii, tryby skirmish oraz dla wielu graczy, który z braku serwera na razie nie funkcjonuje. To, co mogliśmy ocenić, to przede wszystkim sposób prowadzenia rozgrywki, zakres dostępnych poleceń, funkcjonalność interfejsu oraz poziom sztucznej inteligencji reprezentowany przez gracza komputerowego.



Upadek mitu, zmierzch RTS-ów?

Od razu przy tej okazji upadł mit o tym, że Praetorians to gra w wyjątkowy sposób oryginalna. Nic bardziej mylnego – tak tradycyjnego RTS-a nie mieliśmy okazji testować już od dłuższego czasu... a konkretniej od czasów Age Of Mythology i Warcraft III.

Abstrahując od najnowszej produkcji studia Pyro, w ostatnim czasie przygotowano aż trzy bar-

dzo dobre RTS-y, które dość ściśle trzymają się wytycznych kanonu gatunku i eksploatują wszelkie charakterystyczne dlań pomysły oraz... nie wnoszą tu nic nowego. Może to oznaczać albo renesans RTS-ów, tym razem jednak realizowanych na bardzo wysokim poziomie, albo coś wręcz przeciwnego - kres tego typu gier. Wtedy to wspomniane wcześniej produkcje, a wraz z nimi Praetorians, byłyby raczej labedzim śpiewem real-time strategy games, czego oczywiście ani twórcom takich gier, ani ich fanom nie życzę.

Siły specjalne

Wróćmy jednak do Praetorians. Gra ma pozwolić na wprowadzenie do rozgrywki wojsk jednej z trzech nacji – Rzymian, Barbarzyńców,

Egipcjan. Niestety w każdej misji kampanii w wersji beta gracz stawia po stronie Rzymian i głównie te jednostki dane nam było poznać. Równocześnie Egipcjanie i barbarzyńcy stawali się przeciwnikami Rzymian; oczywiście można ich również wybrać w trybie skirmish, co pozwala na niepełną, ale jak sądzę, dość trafną ocenę jednostek występujących w grze u każdej ze stron.

Jednostki podzielone są w Praetorians na dwie podstawowe grupy: zwykłe i specjalne. Jednostki specjalne to coś jakby bohaterowie w innych RTS-ach, cały taki „oddział” składa się z jednej postaci – ma to odporne na ataki, ale z naprawdę wyjątkowymi umiejętnościami. Dobrym przykładem jest tu zwiadowca z sokołem na ramieniu. Ptaszysko można wypuścić w dowolne miejsce zaznaczone na mapie, by móc się z jego pomocą zorientować, jak kształtują się siły nieprzyjaciela. Jeśli wrogowie ukrywają się w lesie – nawet sokół ich nie zobaczy, ale w takim przypadku z pomocą przychodzi zwiadowca z wilkiem. Czworonoga również można wysłać na przeszpiegi – właśnie do lasu – a jeśli wśród drzew wykryje przeciwnika, oddziały tegoż pojawią się w postaci zielonych sylwetek.

Równie pomocne – a może nawet bardziej – są inne jednostki specjalne, choćby medykc (u barbarzyńców druid) i centaur. Obszar działania obu wyznaczony jest przez okręgi, jakie ich otaczają – w przypadku tego pierwszego jednostki znajdujące się pod jego wpływem odzyskują „punkty życia” (poza nimi jednostka ma jeszcze punkty kondycji, określające aktualny stan zmęczenia), w przypadku drugiego – skuteczniej walczą. Centaur jest także potrzebny do zbijania wiosek – bez niego, nawet niszcząc umocnienia przeciwnika w osadzie, nie będziesz mógł jej opanować (czytaj: wykorzystywać jej mieszkańców do tworzenia nowych oddziałów).



Talenty starożytnych

Przyjmując wcześniej ramy podziału na jednostki zwyczajne i specjalne, trochę skrzywdziłem te pierwsze, bowiem również te typowe oddziały mają pewne unikatowe umiejętności. Auxiliaries, najbardziej podstawowy oddział, poza zastosowaniami bojowymi wykorzystywany jest także do budowy umocnień, mostów i wznoszenia innych konstrukcji. Pozostałe mają zazwyczaj co najmniej jeden wyjątkowy i charakterystyczny tylko dla nich atak – np. gladiatorzy rzucają siecią. Ponieważ jednostki typu Auxiliary są bardzo ważne w każdej z misji – tylko one mogą np. budować umocnienia, które symbolicznie wyrażają przejęcie osady – każdy oddział o większej sile można w dowolnym momencie zdegradować... czy raczej zamienić właśnie w Auxiliaries.

Z drugiej strony, możliwa jest także swoista promocja, w wyniku której wybrany oddział zamienia się w jednostkę centuriona. Zróżnicowanie oddziałów i ich specjalne talenty pozwalają na opracowanie ciekawej strategii walki z przeciwnikiem, dostosowaną do osobistych preferencji każdego z graczy.

Jedyny kłopot, jaki sprawiają jednostki, to różne tempo przemieszczania się każdej. W tej grze niekiedy po mapie porusza się kilkanaście różnych oddziałów jednocześnie – istotny jest tu sztyk, w jakim są one ustawione (kiedy np. opancerzone jednostki chronią znajdujące się w środku formacji jednostki specjalne), ale przy odmiennych prędkościach maszerowania trudno sztyk utrzymać. To w ogóle słabość RTS-ów i dziwię się, że nikt jeszcze nie wpadł na pomysł, aby zaistniał w grze tryb marszu, w którym jednostki danej formacji przemieszczałyby się tak szybko jak najwolniejsza z nich, zachowując jednocześnie ordynek...

Klasyka, jakich mało

Skupiłem się na jednostkach z tego powodu, iż jest to chyba najciekawszy element tej gry, jednocześnie ten, który najbardziej wyróżnia ją spośród konkurencji. Poza tym bowiem Praetorians to klasyczny RTS, oferujący sposób prowadzenia rozgrywki znany już od lat stawia wyzwania, z którymi większość wybitnych graczy spotkało się już wielokrotnie. Ten brak oryginalności był dla mnie największą wadą Praetorians – jedyną poważną, jaka rzuciła mi się w oczy po tych kilku godzinach grania. O ile seria Commandos była na swój sposób oryginalna („rewolucyjna” byłoby jednak słowem o zbyt dużym ciężarze gatunkowym); tak Praetorians nie odkrywa Ameryki, przemierza wody dawno już zbadane. Próby przełamania tej wtórności widać we wprowadzonych do gry obciążeniach zasobów. Aby wygrać gracz musi wykorzystać cały potencjał wojska, by przełamać ciętwą i ufortyfikowanych wrogów. Te fragmenty gry są bardzo interesujące i stanowią nie lada wyzwanie, jak i pobudzają do intelektualnego wysiłku, jednocześnie zaś nie są uciążliwe w rozgrywaniu ich (jednostki automatycznie dobierają odpowiednie do sytuacji zachowania – np. łucznicy strzelają do drewnianych konstrukcji i samoczynnie unikają strzały). No, i to już też było w Stronghold...

Wspominałem, w udostępnionym kodzie brakowało większej, logicznie ułożonej kampanii – trudno więc wyrokować, jaka może być ostateczna struktura gry. Zeznaniach na ten temat również się nie da więc tak naprawdę przewidzieć, czy gra podzielona będzie na trzy oddzielne kampanie, czy też strony konfliktu, po którym przejmie się gracz, będzie się zmieniała po kilku misjach (tak jak w ostatnim Warcraftcie czy Age Of Mythology). Początkowo twórcy gry

zapowiadali, że kolejne misje nie będą połączone, jednak wszystko wskazuje na to, że będzie je spinała jakaś fabuła – plansze samouczka tworzą fabularnie jedną całość. Ponieważ sama rozgrywka jest bardzo typowa dla gatunku RTS, istotnym, wręcz decydującym czynnikiem dla powodzenia gry będzie właśnie sposób, w jaki zostaną skonstruowane poszczególne misje, oraz to, czy cała kampania będzie w stanie utrzymać uwagę gracza przez dłuższy czas. Tego jednak w chwili obecnej ocenić jeszcze nie można.

I ty, Brutusie?

Obecna wersja kodu Praetorians pozwala oczekiwać dopracowanej gry z gatunku RTS, która jednak nie zmieni sposobu, w jaki gramy w strategię czasu rzeczywistego. Mój entuzjazm i oczekiwania co do tego tytułu nieco osłabły – zdaje się, że to kolejna produkcja, która rozminęła się z czasem. Zbyt wiele poświęcono jej przygotowaniom (anonsovaliśmy ją już na E2001...), by mogła stać się przełomem, jaki zapowiadano na początku prac.

Z drugiej strony, sami przyznacie, że akurat w przypadku gier komputerowych oryginalność, choć istotna, nie jest najważniejsza, a jeśli Praetorians pozbawiony będzie błędów, niedoróbek i felerów, może stać się naprawdę mocną pozycją w gatunku. To jednak zweryfikuje recenzja finalnej wersji gry – miejmy nadzieję, że już za miesiąc.



Praetorians

Producent: Pyro/Eidos

Hearts of Iron

■ Michał Łukasiewicz

Jest rok 1936. Świat przygotowuje się do walki. Któż jest w stanie wyobrazić sobie horror, jaki nastąpi... gdy kończy się dyplomacja i rozpoczyna się wojna...

Beta Hearts of Iron, niczym mnie nie zaskoczyła. Wiedziałem, czego się po niej spodziewać: oczekiwałem gry do bólu realistycznej i przeraźliwie skomplikowanej. Złożoność produktu miejscami wręcz odpycha mniej obytych z gatunkiem (czyt. Europą Universalis) graczy. „Wszystko jest dla ludzi” - powtarzałem sobie w myślach i toczyłem walkę z wcale nie tak przejrzystym interfejsem, próbując nie dopuścić do rychłego obalenia rządów niejakiego Michała Ł. Ale po kolei...

Symulacja II wojny

Twórcy kierowali się ideą stworzenia wiernego symulatora II wojny światowej, który bazowałby na znanym i cenionym silniku EU. Zatem Paradox skazał miłośników poprzednich własnych gier na podróż w odległą... przyszłość. Obie gry wiele łączy, ale i sporo dzieli.

Cierpliwość required

Punktem wyjścia, nawet dla gracza „po przejściach”, będzie tutorial. Podzielono go na sześć rozdziałów, z czego każdy „zajmuje się” innym aspektem gry. Poczynając od zapoznania się z interfejsem, samouczek wyjaśnia podstawowe zasady dyplomacji, zarządzania armią oraz wpływania na gospodarkę, która stanowi główny wyznacznik siły państwa.

Prowadzeni za rączkę krok po kroku poznajemy fundamentalne reguły zabawy i choć wydaje się, że to dużo, po zajęciu się single playerem złudzenie takie mija, a zaczyna się prawdziwy sprawdzian wytrwałości. Pozbawieni tej cechy długo przy Hearts of Iron nie usiedzą.

Globalna akcja

Obszarem działań jest tu cały glob. Nie zostajemy ograniczeni do wyboru jednej z głównych stron konfliktu. Możemy grać jako przywódca dowolnej nacji (oczywiście zachowano ówczesne nazwy oraz terytoria nawet najbardziej egzotycznych państweczek, zaś każde z nich scharakteryzowano krótką notką historyczną), aczkolwiek i tak wyjdzie w praniu, w kierunku których poglądów dryfujemy. A wiadomo, że w II w. ś. wykształciły się trzy fronty: demokraci, faszyci (państwa osi) i komuniści. Przyłączenie się do któregoś z nich wymusza nieco inny sposób zarządzania państwem, o czym - na przykładzie dysponowania pieniędzmi - przekonujemy się już w tutorialu.

Za czynnik nie do przecenienia uznać należy rozwój technologii. Lista oczekujących wynalazków prezentuje się tutaj imponująco. By nie pozwolić przeciwnikom odskoczyć na



niebezpieczną odległość, samodzielnie trzeba dbać o to, aby pilnie się rozwijać, dużo, dużo pilniej niż w Europie Universalis.

Nie ma lekkol

Rozgrywkę dodatkowo utrudnia konieczność dbania o najważniejsze funkcje (i ich przedstawicieli) w państwie, takie jak premier, minister spraw zagranicznych, inspektor sił zbrojnych czy dowódca lotnictwa. Rzecz jasna, na urzędach tych domyślnie widzimy postacie historyczne. Cieszy, że czołowi politycy tamtego okresu znaleźli się w grze - zamieszczono o nich kilkunastu info, a często nawet zdjęcie. Jako że szkoła nie tylko „óczy” ale i (wbrew pozorom :) uczy, mogłem sprawdzić - a nie jestem jakimś zapalonym historykiem - czy autorzy przypadkiem „nie polecili sobie w kulki” i nie wyssali z palca nazwiska. I jeśli chodzi o Polaków, muszę ze zdumieniem przyznać, iż nie! Polska pępkiem świata nie jest, a więc o zgodność historyczną przywódców wielkich mocarstw mogą być spokojni. Natomiast liderów państw o marginalnym znaczeniu (jak np. Afganistan) reprezentują „czarne cienie”. Rozbawiła mnie towarzysząca im adnotacja „To człowiek-zjaw. Nikt nigdy o nim nie słyszał i nikt nie pamięta, jak wygląda. Jest znany absolutnie za nic”. Jak znam życie, nie będzie tego w wersji sklepowej. Szkoda. :)

Europa UniWARSalis

Co zaś się tyczy technicznej strony gry, trzeba przyznać, że niewiele się w tej materii zmieniło od czasów Europy Universalis. Interfejs nieco przemodelowano, lecz zasadniczo skrywa on zbliżone funkcje pod podobną maską. Mapa główna różni się chyba wyłącznie zarysem granic oraz powierzchnią, jaką ilustruje (wiadomo, obszar gry znacznie się powiększył). W kwestii grafiki nie widać postępu (nadal jest niezła i tylko niezła - jak na strategię), natomiast muzyka... cóż, ścieżka dźwiękowa to 23 utwory wspaniale oddające ducha minionej epoki. Na pewno przypadną wam do gustu.

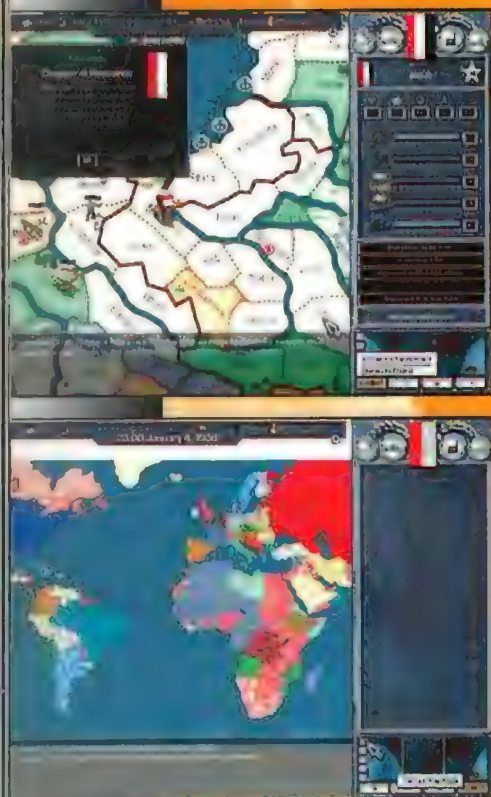
Miła niespodzianka

Pisałem, że nic mnie nie zaskoczyło, ale jednak - pewna niespodzianka jest. Tyczy się ona trybu gry wieloosobowej, który - wedle wcześniejszych informacji - miał być dostępny jedynie poprzez serwery Valkyrienet. Okazuje się jednak, że beta umożliwi również rozgrywkę w sieci lokalnej. Czy zostały one zaimplementowane jedynie na potrzeby testów, czy też zostaną na dłuższą? - teraz nie odpowiem wam na to pytanie. Sami się przekonacie już wkrótce, bowiem polska premiera łąda dzień. Szykuje się uczta dla maniaków oraz... „kolejna gra, w którą nie zagram” dla przeciętnych, szarych posiadaczy przeciętnych, szarych komórek, którzy nie przesiadują przy jednej grze miesiącami.

CTA

① Hearts of Iron

■ Producent: Paradox Entertainment



JUŻ W SPRZEDAŻY!

**Ma na imię Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.**

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**



Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: www.splintercell-thegame.com

Ubi Soft

www.ubi.com

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

W Polanach 2 czuć słowiańską duszę, w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa.

GATUNEK: RTS

Polanie II

On`ik

Na sequel pierwszej polskiej gry RTS czekamy już bardzo długo. Robi się on jednak od początku 2001 roku, a premiera była zapowiadana na drugi kwartał 2002. Na szczęście prac nad grą nie zawieszono, po prostu przesunięto termin jej wydania. Teraz jest już pewny, do redakcji bowiem dotarła wersja beta. Muszę przyznać, że zapowiada się niegorsza rozrywka!

W Polanach 2 czuć słowiańską duszę, w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa. Cała fabuła jest osadzona w świecie średnio-wiecznym i nieco przypominającym ten znany z kultowego komiksu Janusza Christy. Nawet imiona postaci są jakieś znajome - spotkamy tu Mir-miłów, Mirków, Macków, Zbyszków, a nawet Jurandów (jeszcze sprzed interwencji PCK, na szczęście). Aby nie było nieporozumień, gra nie jest kierowana li tylko na rynek polski. Na zachodzie nazywać się będzie KnightShift. Cieszy mnie niezmiernie, że mimo wszystko pierwszy tytuł gry to Polanie 2, więc polska gra nie jest robiona na zachodni rynek, a później lokalizowana. To brzmi jak jakiś mało śmieszny żart, ale niestety ostatnio była to częsta praktyka

Psycho(i)zabawa

A teraz, drogi czytelniku, jako odpoczynek od tego

tekstu zamieszczam pomysł na małą zabawę.

Przeczytaj i szybko odpowiadaj na następujące pytania:

- Jakiego koloru jest cukier?
- Jakiego koloru jest zwykły papier?
- Jakiego koloru są zwykłe chmury?
- W jakim kolorze produkuje się najczęściej prześcieradła?
- Jakiego koloru jest większość sufitów?
- Jakiego koloru jest mąka?
- Co pije krowa?

Polanie 2

Producent: Topware

Demaskacja, czyli o upodobaniach gastronomicznych krów

Nie, drogi czytelniku. Krowa nie pije mleka, ale wodę. Pociesz się jednak, że nie jesteś jedynym, który o tym nie wie - z tego samego założenia wyszli twórcy sequela Polan. Otóż, głównym surowcem, dzięki któremu wszystko może być produkowane, jest mleko, naturalnie dostarczane przez krowy. Co ciekawe, nawet krowę można wyprodukować tylko wtedy, gdy w „bańce” jest wystarczająca ilość białego i jakże smacznego płynu. Tak, tak, mleko jest jedynym dostępnym zasobem, dzięki któremu można nawet wykonać... drogę. To już prawie Mleczna Droga będzie...

Trochę mnie to rozwiązanie dziwi, choć przyznać muszę, że źle mi z tym nie było. Jednakże bardziej naturalne wydaje mi się to, aby głównym surowcem było drewno. Zwłaszcza że podstawową i najtańszą jednostką jest tu drwal. Mimo to tradycja zobowiązuje - w pierwszych Polanach najpopularniejszą postacią była krowa; nie mogło jej również zabraknąć w sequelu. Krów należy naprodukować sporo, ale nieco skuteczniejszym rozwiązaniem będzie wynajęcie pastuszką. Taki mały chłopiec, a mułki przy nim zwiększają dzienną produkcję o 100%!

W (krowiej) kupie różnie!

Wersja beta, która miałem przyjemność testować, jest już bardzo zaawansowana - np. interfejs gry wygląda właściwie już na zakończony. I to jest niestety spora wada, gdyż świadczy to o tym, że liczba dostępnych w grze jednostek zamyka się w 18, przy czym tylko kilka to wojownicy, inne postaci to np. ...teściowa. Mimo wielkiego warku, który dzierży w dłoni, nie jest ona groźna dla jednostek przeciwnika. Zatem gdy kręci się po wiosce, dziw tym, zbiegiem okoliczności drwal, pozwalając znacznie wydajniej niż zwykły. Poza tym teściowa jest jedyną postacią, która może zająć budowlę przeciwnika - przy czym gdy już do niej doszł, musi tam pozostać „na amen”.

Czym się różni krowa

Od ulca?

Krowy nie są typową strategią w czasie rzeczywistym - jest to raczej udany eksperyment z RPG. Podobnie jak w Warcraft, gra ma dwa oblicza: kampanię i pojedynczą potyczkę. O ile ta pierwsza w początku przypomina rasowego epę, to już druga stanowi powrót do korzeni - gracze zaczynają w trójkątach zęściach mapy z dwoma

Jak chłop krowie na granicy

Fabula Polan nie jest nadto skomplikowana. Można by wręcz rzec, że producenci dokleili ją do gry na samym końcu pracy. Być może nie jest to nawet mylne wrażenie, ale o dziwo - wcale w zabawie nie przeszkadza. Pamiętać należy, że Polanie to gra tworzona z przymrużeniem oka (choć redakcyjni malkontenci twierdzili, że autorzy po-



winni pójść na całosć i wódkę uczynić podstawowym surowcem...), więc nieco infantylne i w gruncie rzeczy naiwne wypowiedzi głównych bohaterów nie powinny tu nikomu psuć zabawy.

Fabula kręci się wokół złego Kościeja, który to strasznie miesza w fantastycznym świecie. Nikt nie czuje się bezpieczny, nawet krowy dają zsiadłe mleko - ot, standard. Dobry czarownik jednak wezwał z niebytu Mirka - jedynego bohatera, księcia, który może uratować świat. Na początku Mirko podróżuje sam, poszukując drużyny. Po wykonaniu kilku prostych zadań, polegających zawsze na wyrznięciu jakiejś liczby przeciwników, dostaje poważniejszą misję - ma pilnować wioski przed atakującymi ją hordami wilków i magów, ma już możliwość wyćwiczenia nowych postaci i stawiania budynków. Później zaś... tak szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, co będzie później, bo po pokonaniu grupy magów i udaniu się do teleportu skończyły się atrakcje przygotowane przez autorów w becie.

Móóó(wimy)!

Nie wiem, jak będzie w wersji pełnej, ale w becie postacie nie wydawały z siebie żadnych dźwięków - poza okrzykami bojowymi. Fabułę pchają do przodu cut-scenki zrealizowane w stylu komiksowym, czyli treści dialogów pojawiają się w chmurce nad postaciami. Teksty są stylizowane na polską mowę sprzed tysiąca lat - trzeba przyznać, nie najgorzej. Inna rzecz, że czasem zdarzają się w dialogach oCHydne błędy ortograficzne - miejmy nadzieję, że tylko w wersji beta.

Krowa dostosowana do standardów UE

Mam nadzieję, że gra okaże się dla wydawcy wysoko dojrą krową. A żeby tak się stało, musi zostać wydana na Zachodzie - i tam osiągnąć sukces. Dystrybutora już ma, promocja też zapewniona (polecam stronę www.knightshift.com) - tylko czekać na premierę i pierwsze recenzje. Oby przyczynile.

STRONGHOLD CRUSADER

■ Pepin Krootki

Palestyna jest ziemią przeklętą. Paradoksalnie między innymi dlatego, że dla wielu jest przede wszystkim ziemią świętą. Dla zbyt wielu. Chrześcijanin widzi w niej miejsce urodzin i śmierci Chrystusa, Żyd „ziemię obiecaną” ojców, Mahometanin miejsce, dokąd prorok został cudownie przeniesiony na krótko przed ucieczką do Jatrib. Amerykanin otacza ziemię świętą szczególną czcią, ponieważ całkiem blisko znajduje się ropa, a Rosjanin do niedawna widział w niej świetne miejsce, by pokrzyżować plany Amerykaninowi. Jak widzicie – tam nie może być spokojnie. Przyjrzyjmy się, jak to było przed wiekami.

Twierdza była strategią trochę inną niż wszystkie. Mimo iż nie olśniewała grafiką czy śmiałymi rewolucyjnymi rozwiązaniami, nie była też pozycją wtórną. Ot, po prostu dobra gra dla strategów „budowniczych”, osób kochających dłuhaninę w rozmaitych współczynnikach i statystykach, wyjadaczy, którym nie zawróci w głowie byle graficzna błyskotka. Nowa edycja Twierdzy przeniesie nas w czasy wypraw krzyżowych, kiedy to wspomniane we wstępie okolice po raz kolejny stały się areną doniosłych, dziejowych wydarzeń (przyczyny bólu głowy wśród współczesnej diatwy szkolnej).

Twierdza: Krucjata zasadniczo nie jest żadnym „dodatkiem”, lecz samodzielnym (niewymagającym pełnej wersji) wydaniem, z nowymi kampaniami i trybami gry. Sama rozgrywka może i nie uległa kapitalnym zmianom, ale specyfika teatru działań odcisnęła na niej piętno. Inaczej niż w Europie, rolnictwo rozwijamy tylko w nielicznych oazach, a drewno jest towarem deficytowym. Na szczęście kamienia i rud metali zwykle jest pod dostatkiem. A nowe jednostki wnoszą do zabawy pewien

powiew świeżości. Szczególnie polecam asasynów, którzy choć leją się raczej kiepsko – potrafią wspinać się po murach obronnych. Idealna sprawa do przeprowadzenia dywersji na tyłach wroga.



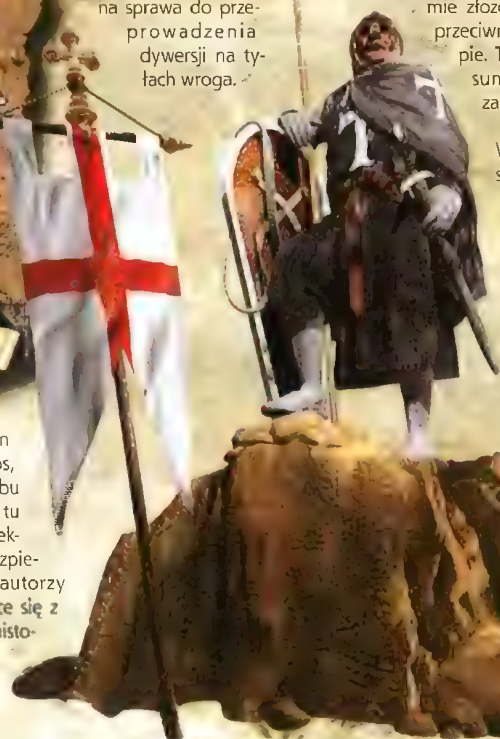
krzyżowców podczas pierwszej krucjaty. W kolejnej kampanii gracz odnajdzie się po drugiej stronie barykady, by jako legendarny Saladyń odeprzeć atak chrześcijan. Trzecia Krucjata, zwana także „krucjatą królów” – to już nie przelewki. Król Ryszard Lwie Serce nie oddaje łatwo pola, choć jego szeregi przybywają do ziemi świętej zdziśiatkowane i wycieńczone. W ostatniej kampanii znów stajemy po stronie Arabów, by przypuścić szturm na państwa krzyżowców, które zdążyły już okrzepnąć i nabrać sił. Wielka

szkoda, że kampanie nie uwzględniają bitew innych niż oblężenia. Z drugiej strony – przestarzały system walki sprawiłby, że takie batalie wyglądałyby raczej żałośnie. Fundamentalne zmiany zaszły w trybie potyczki (Skirmish). Możemy tu – tak jak do tej pory – rozegrać pojedynczą i liniową kampanię składającą się z pięćdziesięciu starć o rosnącym poziomie złożoności oraz trudności lub partię z komputerowymi przeciwnikami rozbudowującymi się równoległe na jednej mapie. To ostatnie rozwiązanie, które stanowi nowość w stosunku do poprzedniej Twierdzy, od razu mnie zaintrygowało.

Wszelako błyskawicznie okazało się, że nawet największe mapy są za małe, by taki pojedynek miał jakiś sens. Adwersarze rozbudowują się za blisko siebie, brak strefy buforowej między rywalami, a cała farsa szybko kończy się krwawą jatką. Ponieważ nie uświadczymy tu czarnej mgły zasnuwającej niezbadane obszary mapy, diabli biorą efekt zaskoczenia. Możemy za to dowolnie podglądać to, co dobrego wybudowali oponenci.

Allah jest wielki – zamęt na polu bitwy też. Niestety, sądząc po wersji beta, nieznacznie tylko poprawiono algorytmy rządzące zachowaniem żołnierzy, a te są już doprawdy średniowieczne. Ponadto jako recenzent powinienem się też przyczepić do wymagań sprzętowych (tych rzeczowych). Wprawdzie staram się tu opisać jedynie wersję beta, ale jak pamiętam – w poprzedniej Twierdzy też było z tym nie najcieplej. A przecież nie znał, dzienny tu ani super-, hipertrójwymiarowej grafiki, ani mocno zaawansowanej sztucznej inteligencji, które to czynnik mogłyby usprawiedliwić taki stan rzeczy.

Jeśli Krucjata będzie twoim pierwszym spotkaniem z grą firmy Firefly Studios, proponuję rozpocząć zabawę od trybu Freebuild. Żółtodzioby mogą się tu spokojnie zapoznać z wszystkimi aspektami gry i nie martwić zbytnio o bezpieczeństwo sioła. Ambitniejszym autorzy polecają cztery kampanie składające się z bitew opartych na wydarzeniach historycznych – i tak, pierwsza z nich pozwala stanąć na czele armii



INTERNET

www.PLAY.com.pl

PROMOCJE

1. OFFROAD (PL) GRATIS*
2. DR. TYCOON (PL) GRATIS*
3. PLAKAT GRATIS*
4. POKROWIEC GRATIS*

Wybierz jedną z promocji 1.2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dostaniesz każdego z nich!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYŚCIGÓW
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
WARSZAWA 01-652
ul. Polocka 14 paw.3

NOWOŚCI

SIMS ZWIERZAKI
19zł
NEVERWINTER NIGHTS
109zł
SAMOCHOĐOWY ATLAS EUROPY 2003
19zł
HARRY POTTER I KAMIEŃ TAJEMNIC
118zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD
67zł

RALLISPORT CHALLENGE
143zł
HEGEMONIA
62zł
SYBERIA
68zł
WŁADCA PIERŚCIENI
62zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
143zł
SNAPPER
53zł
DEMONIC SPEEDWAY
54zł

EXCESSIVE SPEED

Excessive Speed to wyścigi małych samochodów połączonych z elementami strzelanin. Szybka i dynamiczna akcja, duża prędkość, oraz znakomite efekty pirotechniczne zapewniają dobrą zabawę przez wiele godzin! Na drodze znajdziesz: pociski, działka strzelające do tyłu, zamrażacze, młotce energii, szokery, oleje do rozdławiania na drodze... I wiele, wiele innych!

POSTAL PLUS
10zł

MODY I NANNY

EXP. RE. EARTH STUKA P.O. (PL)	63zł
E-RACER (PL)	19zł
ETHERLOUIS (PL)	27zł
FLIGHT LUNARIZED 2 (PL)	19zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)	10zł
EVIL TWIN (PL)	19zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	19zł
F-22 LIGHTNING 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 2 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 4 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 5 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 6 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 7 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 8 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 9 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 10 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 11 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 12 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 13 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 14 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 15 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 16 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 17 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 18 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 19 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 20 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 21 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 22 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 23 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 24 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 25 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 26 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 27 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 28 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 29 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 30 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 31 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 32 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 33 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 34 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 35 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 36 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 37 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 38 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 39 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 40 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 41 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 42 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 43 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 44 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 45 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 46 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 47 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 48 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 49 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 50 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 51 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 52 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 53 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 54 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 55 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 56 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 57 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 58 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 59 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 60 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 61 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 62 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 63 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 64 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 65 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 66 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 67 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 68 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 69 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 70 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 71 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 72 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 73 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 74 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 75 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 76 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 77 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 78 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 79 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 80 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 81 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 82 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 83 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 84 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 85 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 86 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 87 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 88 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 89 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 90 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 91 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 92 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 93 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 94 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 95 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 96 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 97 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 98 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 99 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 100 (PL)	37zł

MODY I NANNY

EXP. RE. EARTH STUKA P.O. (PL)	63zł
E-RACER (PL)	19zł
ETHERLOUIS (PL)	27zł
FLIGHT LUNARIZED 2 (PL)	19zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)	10zł
EVIL TWIN (PL)	19zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	19zł
F-22 LIGHTNING 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 2 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 4 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 5 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 6 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 7 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 8 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 9 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 10 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 11 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 12 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 13 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 14 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 15 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 16 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 17 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 18 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 19 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 20 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 21 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 22 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 23 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 24 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 25 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 26 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 27 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 28 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 29 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 30 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 31 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 32 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 33 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 34 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 35 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 36 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 37 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 38 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 39 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 40 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 41 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 42 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 43 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 44 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 45 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 46 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 47 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 48 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 49 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 50 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 51 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 52 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 53 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 54 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 55 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 56 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 57 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 58 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 59 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 60 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 61 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 62 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 63 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 64 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 65 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 66 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 67 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 68 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 69 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 70 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 71 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 72 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 73 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 74 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 75 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 76 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 77 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 78 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 79 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 80 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 81 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 82 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 83 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 84 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 85 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 86 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 87 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 88 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 89 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 90 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 91 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 92 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 93 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 94 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 95 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 96 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 97 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 98 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 99 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 100 (PL)	37zł

MODY I NANNY

EXP. RE. EARTH STUKA P.O. (PL)	63zł
E-RACER (PL)	19zł
ETHERLOUIS (PL)	27zł
FLIGHT LUNARIZED 2 (PL)	19zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)	10zł
EVIL TWIN (PL)	19zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	19zł
F-22 LIGHTNING 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 2 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 3 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 4 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 5 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 6 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 7 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 8 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 9 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 10 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 11 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 12 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 13 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 14 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 15 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 16 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 17 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 18 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 19 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 20 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 21 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 22 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 23 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 24 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 25 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 26 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 27 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 28 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 29 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 30 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 31 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 32 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 33 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 34 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 35 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 36 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 37 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 38 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 39 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 40 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 41 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 42 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 43 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 44 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 45 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 46 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 47 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 48 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 49 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 50 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 51 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 52 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 53 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 54 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 55 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 56 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 57 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 58 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 59 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 60 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 61 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 62 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 63 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 64 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 65 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 66 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 67 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 68 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 69 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 70 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 71 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 72 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 73 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 74 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 75 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 76 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 77 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 78 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 79 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 80 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 81 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 82 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 83 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 84 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 85 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 86 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 87 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 88 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 89 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 90 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 91 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 92 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 93 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 94 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 95 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 96 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 97 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 98 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 99 (PL)	37zł
F-22 RAPTOR 100 (PL)	37zł

NISZNA CENA

WORLD OF BILLY 2
10zł

WORLD OF BILLY 2
10zł

WORLD OF BILLY 2
10zł

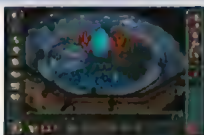
Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...

Największa wada: niezbyt wygodny interfejs



Gra, która powinna uczyć się fanów RPG z przed 10 lat. Arx Fatalis bowiem ma własne łaki klimatu. Nie mówię tutaj o grafice - ale o ideach, niekiedy chybionych, niezwiązanych z tym, jak mroźną archaiczną kulturą. Naturalnie nie jest to po prostu, remake jakiegos starego gry czy też, starym gra z odświeżoną grafiką. Nie, jest to sporo nowych, i dobrych, pomysłów i np. system czarów! A i wyglądem całkiem ładny! Szkoda tylko, że interfejs sterujący zaprojektowano jakby „na złość graczy”. Ale można przystycynać

Wymagania: różnie, w zależności od tego, który CD wyjmiesz z pudełka. **Stłowna zaleta:** 5 CD z grą za niecałą stówkę. **Największa wada:** hm - większość fanów i tak już wszystkie te części ma, nieco niechlujnie zapakowane CD-ki.



CD Projekt Iroszkie zaszło do wydania wszystkie możliwe, odniski Baldur's Gate 4 Wznowienie części 1-4 dodadki, i to po polsku! Jest to na pewno łaskawą kąsk dla tych, którzy jeszcze w Baldur nie grali albo mogą w własnych zbiorach tylko cyklu. Tym bardziej że cena, jest ciekawie atrakcyjną na IMO porządnie warta, a 5 CD zapewni graczom rozrywkę wieczorami co najmniej do wiosny.

■ **Największa wada:** no, grafika ciut przestarzała - ale tylko ciut



Bez ponki - to nie jest ani program dla dzieci w stylu, Bolek i Lolek odkrywają Sekrety, a uczucia, choć bardzo tradycyjny w formie realizacji (to kompletnie! - przygodowy obraz) na rasowych bajkach. A mówię, co chcę - ale Raszanie mają dobrą, aqwa wlać, i dobre bajki. Na i kaszanki. Nasze przygawowka będzie na kilku znanych wiośń e z Lych bęć, kielmywanych i podsyła jest całkiem sympatycznym humorem oraz kalkami z społeczności. Co prawda, wznitnie ma freszkę „w piecy” - ale to Lych dodaje jej smaczku. Polecam - niebudna, śmieszna, ładna, niedroga (badaż 20 zł). Zegaj chce być więcej?

■ **Największa wada:** nudzi



Cos jakby Blade Runner, element i polskie Crime Cities! (A co, nie można!) Wysocy, kłających modeli samochodów z przyszłości (Isomolodow raczej?) w polnej metropoli. Trzeba przyznać, że gra wygląda wręcz szczerze. Ciut problem w tym, że grywalność jest w dwójnole proporcjonalna do jakości grafiki. Mówiąc krótko - gra przynudza i nie budzi emocji. Macie chęć na jakąś jazdę? Odpalcie Crime Cities, które przecież pojawiło się w jeanyum z COA. Ciut gorsza grafika, ale zaoszczędzicie kasę i przeczucie więcej emocji!

Największa wada: niekompatybilna z CFS 2



1. Hulez mam mieszane. Jucia Paszawowa grałkę, dodano uczciwie Iriny wzmocnioną kępką, do pieczenia chmury i wygulę samolotów Ba, lecz możemy być na tyko piątem - ale ni strzelcem potokowym iu bombardierem. Z drugą siroty iu papowami grakami znacząco podwyższają realne wywołania sprzężone (przemrażenie podług w słopie zwiększonej procia przez 3, 3amięk przemygno, 4, 4okcelarator bez 32 Mb iu parokzo - iużyskie i spręż), na którym możemy pogot bez zaciachów. No w pce, nowy enen nie sprawil, ze wszystkie stworzone przez Ianiw (CF S 2) mody iu są zuzoen e nieozdrożalnie w iroicie i

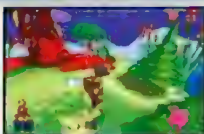
A person is rappelling down a rope next to a large building. The person is wearing a helmet and a harness. The building has a dark facade with some windows. The scene is captured from a low angle, looking up at the person and the building.

zachowuje się jak Bond. typowy FPS



Uuuuu, na tutaj uczucia mój już mocno m'észane (nie wstrząsnę!); Z jednej strony, w końcu Bond na PCl z drugiej strony - nie ma w nim nic, czego bym już wcześniej nie widział. Na moze poza zegarkiem z aserem i Nagasaki jest jednak fa, ze Bond zachowuje się jak termi aral i murtowo wykaha ze wrogow, a nie jak Bond, który dziala raczej, silą intelektu niz pięścią. Na plus ze czmy lojne dowie i muzkuje w ile Na minus - dosc ciężkie dogrywanie lokacji. Reasumując: lekkie rzeczy rownie. Ca prawda, a ciemny 7 moze i w pol. aral, bo mój waszku Bond to Bond

■ **Największa wada:** za krótka, za prosta



Techland nie ma specjalnie szczęścia do tworzenia gier zręcznościowych. Chyba tylko Pel Soccer wykazywalo się dość. Początkowo myślałem, że do tej listy dobiegnę i finalnie Jacka. Wszelako ukonczywszy grę w JEDEN dzień, doświadczałem od wniosku, że coś takiego na kompletnym, jednak nie zasługuje. Chociaż mogłoby gdyby autorzy barziej przyłożyli się i rozbudowali i oraz urozmaici grę. Może w sekwencji się uda? Aha - trójcecia to JEDN nieco za mało. Dla mnie jakieś 4, 4+, może w porównaniu z Szosą - zmienną w szosie na finalnie oraz.



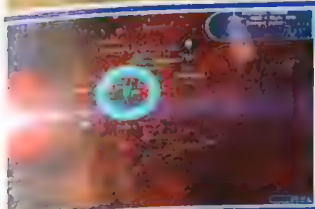
Gladiators of Rome

- Gatunek:** Iaktyczna ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PIII 500, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Główna zaleta: można pogrążyć bez bólu
Największa wada: ale nie za długo



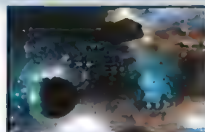
W skrócie:

Takie tam trzaskanie się na arenie (co jest w teorii straszące, a tak trzeba planować walkę, szkalować gladiatorów itd. W praktyce zaś nudna i przewidywalna do bólu. Zła nie jest, ale na górę, parę dni grania, a i to tylko dla fanów starożytnego Rzymu czy fanek Russella Crowe, którzy w tej grze jednak nie wystąpił. Do tego mocno zabija, nawet na dość podpadkowanym sprzęcie. Z braku losu - może być dla mnie 6



Hegemonia: Żelazne Legiony

- Gatunek:** space RTS ■ **Ocena:** 6 (lokalizacja)
Wymagania: PIII 600 MHz, 192 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator z 16 MB
Główna zaleta: ze po polsku ■ **Największa wada:** tłumacze się nie popsal



W skrócie:

Polonizacja Hegemonii z pewnością zachęca do jej zakupu tych, których odstraszały np. niemożność zrozumienia bieżących czy komunikatów podczas bitwy, bez czego granie w ten ambientny RTS traciło sens. Muszę was jednak ostrzec, że grę zlokalizowano tak troszkę „po lebkach” - teoretycznie, jest tu wszystko, co trzeba - w wersji „kinowej”, czyli z napisami - ale wyraźnie zabrakło meszka czy dwóch na przesłuchanie lokalizacji, i efekty są odczuwalne - przynajmniej przez tych bardziej wrażliwych na piękno naszego języka. A to jakieś dziwaczne komunikaty, a to nazwy po angielsku. Ale to za radę przetłumaczyć. Dodatkowo do gry dołożono soundtrack z muzyką. Jak dla mnie - oceniam na 7



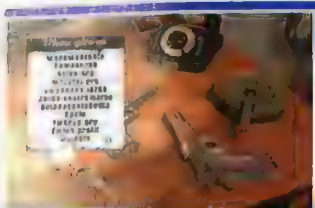
Heroes Of Might & Magic IV: The Gathering Storm

- Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PIII 300, 64 MB RAM, 8xCD, zainstalowane HMM IV akcelerator 8 MB ■ **Główna zaleta:** 20 nowych map, 18 artefaktów, 7 lokacji, 6 kampanii, 4 potwory
Największa wada: problemy z instalacją



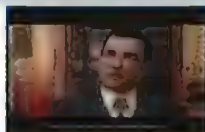
W skrócie:

Heh, chyba zważył „mam mieszane uczucia” wkład do składowki - łatwiej będzie nawiązać CTRL + V niż wklepywać go po raz kolejny. Czemu? Z jednej strony radość, bo doręczono całkiem sporo nowości. Z drugiej strony - sporo się napociłszy podczas próby zainstalowania tego dodatku. By zagrać w dołatkę na systemie innym niż WIN XP, ze strony Microsoftu należy ściągnąć pliki Windows Installer w wersji 2.0. Poza tym - bez względu na system operacyjny - z kompa trzeba wywalić patch 2.0 do HMM IV. Za takowe przebiegi od finalnej oceny odjęto 2 punkty.



Mafia PL

- Gatunek:** akcja/TPP ■ **Ocena:** 9+ (lokalizacja)
Wymagania: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** lokalizacja „jakoś”
Największa wada: są, ale drobne i niezbyt istotne



W skrócie:

Dlaśki dla Play 4. Polonizacja Mafia bowiem jest właściwie perfekcyjna. Wszelkie drobności jak trzeba - są oryginalne głosy, ale podłożono napisy. Do tego tak w tłumaczeniu, jak instrukcja baaardzo trudno znaleźć coś, czego można by się było przyklepić. W pudełku sporo dodatkowych rzeczy: mapa, plakaty i czwarty CD z muzyką. Aha - instrukcja w formie starej gazety „Miodzio”.



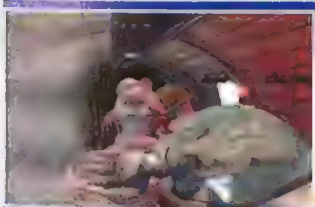
Master of Orion 3

- Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 9 (i znak jakości)
Wymagania: PIII 300 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1 ■ **Główna zaleta:** rozmach, złożoność ■ **Największa wada:** gra wymaga spora czasu i cierpliwości



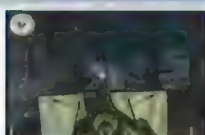
W skrócie:

Na, w końcu porządna łurawa strategia z akcją w kosmosie! Do tego nie powstała wymaganiom spadochroniarza, Arseny i Berlin. Ta ostatnia misja jest zresztą najsłabsza. Ale i tak grywalna. Złożoność, które mogą odstraszyć początkujących fanów łurówek. Im zalecam cierpliwość - nie jest tak źle, jak początkowo wygląda, a gra potrafi się pięknie odwdziżyć za czas, który jej poświęcisz. Dla fanów gatunku, pozycja wręcz obowiązkowa. Szkoda tylko, że nie po polsku - brak znajomości angielskiego znacząco utrudnia rozgrywkę. Cóż.



Medal of Honor AA: Spearhead

- Gatunek:** FPS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 450, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 8.1, akcelerator 16 MB (min. 32 MB) ■ **Główna zaleta:** ze jest! ■ **Największa wada:** ze trochę za krótka i nierówna



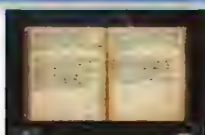
W skrócie:

Tym razem dodatek do MOH to inspiracja „Kornpaw braci” i ponownie Normandia (czyżymś spadochroniarza), Arseny i Berlin. Ta ostatnia misja jest zresztą najsłabsza. Ale i tak grywalna. Poprawiona nieco A-kompa, dołożono pepeszy i możliwość wykorzystania znacznie większej liczby pojazdów i broni stacjonarnej. Ogólnie - warto, jak naprawdę warto. Tylko czemu tak szybko się kończy? (I swoją drogą, jak jak w MOH, nie ma na końcu choćby marmurkowego „well done, soldier!”)



Morrowind PL

- Gatunek:** cRPG ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.1, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** perfekcyjna ■ **Największa wada:** angielskie save'y „gruzą się” z polską wersją



W skrócie:

Chwalę Play 4 za polonizację Mafii - pochwalę i CDP za polonizację Morrowinda. Również jest dzieło o poziom i sposób tłumaczenia (wersja kinowa) - może on być wzorem do naśladowania a przez konkurencję. Co prawda, w pudełku (poza płytami i instrukcją) raczej pustawo - ale za to nasi lokalizatorzy zapewnił graczom opcję wykorzystania angielskich modów do gry! Co prawda, z pewnymi (niedzielnymi) zastrzeżeniami - ale nie można o tym nie wspomnieć! Brawo! A gdzie w tym jakiś haczyk? Cóż, jeśli masz angielską wersję gry, to save'y są ignorowane przez wersję polską. Ale to chyba nieduża cena.



O.R.B.

- Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/00/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** grafika, engine, przyjazny tutorial ■ **Największa wada:** za mało surowców?



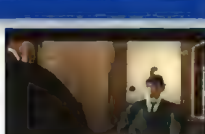
W skrócie:

ORB miało szczerą chęć wykopania Hegemonii ze stołki „najlepszego space RTS w historii”. Nie udało się, choć trzeba przyznać, że bardzo się starało. I grafika piękna, i engine wiernie oddaje prawa fizyki i to, czego w Hegemonii nie było - czyli przyjazny tutorial. Czego zabrakło? Może odrobinki rozmachu, może tego, że w Hegemonii liczyła się walka, tutaj zaś raczej zmudne zbieranie surowców (bo bez surowców nie powlaczysz). I trudno powiedzieć. Ale oczywiście jest to, że Hegemonia nadal rządzi. Wszelako ORB plasuje się niewiele za nią.



Post Mortem

- Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PIII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
Główna zaleta: klimat, nitroga ■ **Największa wada:** trochę przegadana



W skrócie:

Generał zaleca się ze szczęścia - od przedstawiania ulubionej używki - czyli grania w przygodówkę. Coś nam te gry ostatnio obradziły. I to klimatyczne. Dla przykładu w tej (stworzonej przez autorów Suben) wielomisyjnej w przywołanego delectywa, który właśnie trafił do Parazy. Tylko po to, by odkryć, że Parazy to nie tylko Mekka artystów - ale i dość ponurych łupków, a ci swoim przeciwnikom obcinają głowy. Nie będę tu zdradzał wątków fabularnych. Powiem tylko, że jak dla mnie - gra jest bardzo ładna, choć nieco przegadana. Mimo to jeżeli ktoś wolał angielskim lepiej niż polską normą przewiduje. Użyj - jes, aj spk iglusz - eee -), do siebie radę. Nie grać o zmierzchu!



Sim City 4

Gatunek: symulacja/ekonomia

Ocena: 9 **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** zupełnie nowe Sim City **Największa wada:** duży wad nie ma



W skrócie:

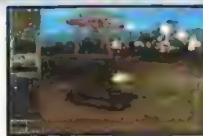
Ech SimCity - gralem w to jeszcze na C 64 i po prostu darzę tę grę sentymentem. Niestety jej kolejne edycje nie przyniosły mi do głosu, gdyż oferowały to samo, tylko ładniej opakowane i przekombinowane. Najnowsze SimCity zrywa z tą tradycją. Tu nacisk położono na maksymalną grywalność (z czym wiąże się łatwa i intuicyjna obsługa, a inspiracji szukano w The Sims i choć Smisy nigdy nie wzbudzą u mnie specjalnego entuzjazmu, to krzyżówka pomysłów wygoda obecnego Mam wrażenie, że po wielu latach powrócę do SimCity (PS W imię poprawności politycznej z gry wyeliminowano opisy zrzucenia samolotu na miasta - w ramach "disasters" - mimo że to od zawsze możliwość taka istniała. Nie damy się zwariować!)



Soldiers of Anarchy

Gatunek: taktyczna **Ocena:** 6 **Wymagania:** PII 600 MHz, 128 MB RAM, Win98, DirectX 8.1, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** spory obszar działań

Największa wada: AI bobole, włóczęstwo



W skrócie:

Gra taktyczna, w której dowodzimy żołnierzami - lubię. Świat wygląda jakby go wzięło razem z Mod Maxa czy Iona z edycji Fallouta? - lubię! Obszerne plany, na których można się wykazać umiejętnościami dowódcy? - lubię! No, to dlaczego nie lubię tej gry? Sprawy jest prosta: po pierwsze - nie ma w niej nic od krytycznego. W 1999 bowiem pojawiła się gra, która nazywała się Shadow Company i właśnie ona wyróżniła zanspawiała twórców SoA. Przynajmniej, jeśli idzie o zasady i linie edycyjne (szkółki) grafiki. A czym inspirował się twórca AI tej gry, tego nie wiem. Ale być może na koniec gry, w domu. Bowiem AI w grze jest po prostu durza. Durzuchny do tego stopnia innych baboli i uzyskany coś, co warto jest góra 5



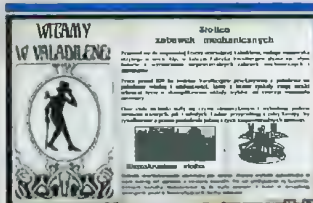
Suma wszystkich strachów

Gatunek: FPS **Ocena:** 8 (lokalizacja) **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, Win9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** w pudełku wersje PL oraz angielska - do wyboru **Największa wada:** n e k i d r k w e s t i e p r z e l i m a c z o n o w d o s t t o p o m y s ł o w



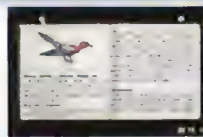
W skrócie:

Ne jest to może polonizacja gry na mój język w Mał, która obecnie jest dla mnie najlepszą, jaką popełnił w swej historii Play it, ale firma nie ma powodów, by się wstyżać i tego dzieła. I choć głosami lektora czy komandosów brak tej isiewierki, która sprawia, że WIERZYM, iż są prawdziwi, a nie gośmiom pop, gępcy herbatki, w sytuacji w przewlekłych podnoszą, cośkolwiek przeżyć się jak na baranie, zadowalają. Można naturalnie wytknąć kilka błędów w instrukcji, czy też pewną niezgodność pomiędzy lektorem a grą w grze - instrukcja in, "polityczko" się się wymaną ogina. Ale nie są to usterek, za które słowo się pod pretekstem. Warto zaznaczyć, że w pudełku - oprócz wersji PL, jest też oryginalna - angielska. Zatem - co kłopot!



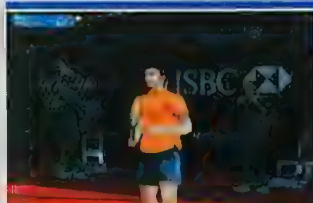
Syberia

Gatunek: przygodowa **Ocena:** 9+ (lokalizacja) **Wymagania:** PII 650, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** iluzja, maczenie jako całość **Największa wada:** nie ma istotnych wad!



W skrócie:

Skoro już EGM czytali w wszystkie n i d a n s e j e z y k a p o l s k e g o j a k g ł o d n y p a s n a s w e z y s t e k d a j e p o l o n i z a c j a g r y o c e n ę 9+ - m o z n a p o w i e d z e ć j e d n o M u s b y ć d o s k o n a l o b l i s k i d e a l u j a k t o l i k o m o z l i w i e A j e s t i j e s t t a j e s z c z e p o l o n i z a c j a p r z y g o d o w k a - n a l e ż y l i k o t a p a ć k a s e i k u p a w o ć O t e j e s t s i e n a t u r a l n e f a n e m p r z y g o d o w e k P r z y n a m, z e i m i k o s i e s p o l s z c z e n a w t y m p r z y p a d k u n a d e r p r z y p a d a d o g o s t u



Tennis Master Series 2003

Gatunek: sportowa **Ocena:** 8 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, akcelerator 030 z 16 MB **Główna zaleta:** oprawa audio-wizualna **Największa wada:** a gdzie kobiety? }



W skrócie:

Szczerze mówiąc - zaczynam już odczuwać lekką (delikatną) rzecz - ujmijcie! - przesyt! symulacji tenisa. Ani to zwykła specjalnie ładna, ani wciągająca, oko też na czym to bardzo zawiesić się nie da (szczególnie w tej grze - sami faceti). Ale przynajmniej, że TMS 2003 wygoda dużo ładniej niż to, co (nomen omen) serwowano nam ostatnimi miesiącami. Z grywalnością tak dobrze już nie jest - jeśli nawet jest powyżej średniej, to nieżył w ele. Język nie jest tak kolorowym fanem tenisa - nie masz po co po nią sięgać. Dla ciekawości będzie to tak z 6+, może 7. O! gra na parę godzin czy weekend. Bez entuzjazmu



TONY TOUGH i noc Pieczonych Ciem

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 9+ **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, DirectX, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** humor i klimacik **Największa wada:** ze się kiedyś kończy }



W skrócie:

O co dla fanów "jajczarskich" przygodek. Choć nie dajcie się zmylić grafice tej gry - bo to jednak rasowa przygodówka, i do tego kryminalka, a nie bajeczka. A że główny bohater wygląda jak wygłup - tym lepiej, kontrast pomiędzy wydarzeniami i jego łogalą dodaje grze jeszcze więcej humoru (którego i tak tu nie brakuje). A do tego gra jest sympatycznie spolszczona. Myślę, że zainteresuje ona nie tylko fanów gatunku. Jeśli jesteś w dołku, masz ponurę miśnięta - zaryj Tony'ego. Doskonale lektarstwo na chandrę. Zresztą ocena jest na to chyba dowodem



Total Immersion Racing

Gatunek: samochodówka **Ocena:** 9 (i znak jakości) **Wymagania:** PII 500 MHz, 96 MB RAM, Windows98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** grywalność, AI i w ogóle **Największa wada:** brak realizmu (dla fanów realizmu)



W skrócie:

Jestli najnowszy Need for Speed rozczarował cię - znajdziesz tu coś co ci pocieszy. Naturalnie o ile oczekujesz takiej kasaowej, świątki, w której liczą się głównie dynamizm, wzroście prędkości i zabawa, o nie realizm (szczególnie uszkodzeń). O tym że grafika jest ładna, mówić nawet nie muszę. Warto natomiast zwrócić uwagę na NAPRAWDĘ rozbudowaną AI komputera (i zn. komputerowych kierowców). Rzadko kiedy się zdarza, by siozon, niewiarygodnie rozbudowana AI - szczególnie w odniesieniu do zręcznościówek - znalazł półmiedzenie w łokciu. Tu właśnie małe kłopot przy-padek



Ultimate Pinball

Gatunek: arcade **Ocena:** 6 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, Win98/ME/XP, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** pinball, wiele stółów **Największa wada:** nie porywa, nie wciąga



W skrócie:

Czas, gdy przynosił mi, raz na kwartał na rynek trafiał nowy pinball. Należą już do przeszłości. Dlatego - wydawać by się mogło - jeżeli już w ręce wyposażonych graczy, trafił w końcu coś takiego, do tego oferując różnorodność stółów, posypując się okrzykami zachwyty. No cóż - okrzyk się posypał, fakt, tylko zachwyty w nich było tyle, co kultury w słowach Leppera. Gra jest nieskończoną, co i estety, widac, a liczba stółów nie przystała, że nie są ani efektowne, ani nie porażają grywalnością. Ba, na ekranach wręcz się nie da (sensownie) pograć! Gra może zadowalać tylko najbardziej wyostrzonych pinball maniaków



WWE RAW

Gatunek: sport/akcja **Ocena:** 7+ **Wymagania:** PII 500, 128 MB RAM, Win98/ME/XP, 4x CD-ROM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** wrestling (rzadkość na PC), muzyka **Największa wada:** taka sobie grafika



W skrócie:

Wrestling - nie krąży tego sportu. Ale mordercie lub i Zatem jeśli podejrzamy do tego jako na walank, to biedy może się spodobać, bo coś ma. Tyle, że ręka może opaść od naciskania klawiszy. Do tego w tej grze dość znane kapele (nie powiem, że jedna to metalowa, bo feld się ze śmiechu za pługi, sącąc w nasze uszy spora dobręga ostręgo akta). A smutno gra ma jakąś klimat - jarmarczny - bo "armaczny" - ale ma dla mnie mocną 7. Być może lepiej gdyby nie, oświadczyć, że "mętno" grafika

S pierz na kwaśne jabłko hultajów, którzy staną Ci na drodze do tronu,
obróć w perzynę niewierne grody, biesiaduj z poddanymi, gdy czas zwycięstwa nadejdzie.
Przed wszystkim zaś baw się i raduj.



Postaraliśmy się by:

w pełni trójwymiarowa
grafika pełna detaili
i efektów świetlnych
zadowolila nawet
najwybredniejsze oko,

ponad 20 misji zapewniło
wiele godzin lekkiej
i przyjemnej rozgrywki,

mnożąc czarów
i bojowego rynsztunku
pozwoliła na obranie
wielu wariantów
i strategii
poprowadzenia rozgrywki,

bardzo nastrojowa
muzyka przeniosła
Cią w pradzieję,

śmieszne odgłosy
i odzywki postaci na
długo utkwiły w pamięci,

tryb przygodowy ukazał
Ci nowe oblicze
gry wieloosobowej.

Muuusisz mieć tę grę!!!

Polanie II

W sprzedaży za

79 zł

© 2002 Zuxxez Entertainment AG, Germany.

Dystrybucja w Polsce: Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland, tel.: 0 prefix 33 81 30 316; fax: 0 prefix 33 81 30 304.

www.topware.pl, email: sales@topware.pl

Topware
INTERACTIVE

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

reality
pump

Bond. James Bond. Agent 007. Dla tego uroczego, choć nieco beczelnego angielskiego przystojniaczka kobiety stanowiły jedynie zabawkę, igraszkę, nigdy nie były dlań równorzędnym partnerem. Dopiero w najnowszym filmie z Bondem zatytułowanym "Śmierć nadejdzie jutro" pojawia się postać kobiety, która może konkurować z Jamesem zarówno pod względem inteligencji czy sprawności fizycznej, jak i ciętego języka. 007: Night Fire, pierwsza od długiego czasu gra z 007 w roli głównej wydana na PC, dowodzi, że również w świecie gier komputerowych kobiety pozbawiają Bond'a siły owej męskiej supremacji. Przynajmniej na PC.

■ **Hut Sędzimir**

007[™]

nightfire[™]

Jak to się mówi - z braku laku, czyli dlatego, że ostatnią oficjalną grą, wykorzystującą licencję filmów z agentem 007, była James Bond: License To Kill wydana przez firmę Domark w 1989 roku - PC-towi gracze musieli szukać gdzieś indziej wrażeń związanych z dynamicznymi pościgami, dyskretnymi akcjami zwiadowczymi, karkołomnymi ucieczkami i subtelnymi słownymi gierkami. Mówiąc krótko, wrażeń związanych z służbą tajnych agentów. Najbliższe idealu były bez wątpienia gry z cyklu No One Lives Forever, z których ostatnia, druga część, choćby ze względu na bardzo zbliżoną datę premiery, jest na PC bezpośrednią konkurencją James Bond 007: NightFire. NOLF2 otrzymało najwyższą z możliwych ocen w naszym, ulubionym magazynie - jak zatem widać, konkurencja to bardzo mocna. Jak radzi sobie w tej sytuacji NightFire?

W służbie JKM

Chociaż data premiery NightFire'a ustalona została w taki sposób, by zagrać się w czasie z premierą najnowszego filmu z Jamesem Bondem, sama gra nie ma nic wspólnego ze „Śmiercią nadejdzie jutro”. Jej twórcy postarali się mimo to, aby cała oprawa, cała otoczka gry były jak najbardziej filmowe - tak by gracz miał wrażenie, iż uczestniczy w kolejnym odcinku przygód agenta 007. A czym byłby James Bond bez godnego przeciwnika? W NightFire przeciwnikiem tym jest Rafael Drake, szef potężnego koncernu o nazwie Phoenix Corporation.

Najnowszą inicjatywą Drake'a jest bezinteresowna pomoc udzielona światowym rządowi i organizacjom w zakresie rozbrownienia pocisków

■ Przydałaby się jakaś dziewczuszka w bikini.



głowicami jądrowymi, które Drake zobowiązał się zebrać i w bezpieczny sposób poddać procesowi recyklingu. Wbrew pozorom Drake nie jest jednak bogatym filantropem, Matką Teresą z Kalkuty i wypchanym portfelem, a szalencem, który zdolny w tak przebiegły sposób arsenał chce wykorzystać do całkowitego zniszczenia naszej planety, wykorzystując do tego całą orbitującą wokół Ziemi stację kosmiczną. Na szczęście służby specjalne Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych odkryły diaboliczny plan Drake'a i wysyłają najlepszych agentów, by powstrzymali zapędy szalonego.



Spieg, który mnie kochał

Tyko agentem w angielskim wywiadzie MI6 jest oczywiście Bond, dla CIA pracuje natomiast seksowna agentka Zoe Nightshade – bo czym byłby Bond bez godniego przeciwnika... i wianuska? Po co kobiet wokół siebie? Wszystkie panie pojawiające się w NightFire charakteryzują się tym, że są zabójczo piękne, znają się na broni palnej i jako sterowane przez komputer postaci w kilku momentach gry wspierają Bonda podczas walki z wynajętymi przez Drake'a opryszkami.



Świat to za mało

Jak to zwykle w filmach z Bondem bywa, tak i w grze NightFire nawet pomóc pięknych kobiet w niektórych sytuacjach nie pomaga, gdyż główny przeciwnik aż do finału wymyka się z zastawianych na niego zasadzek, uciekając w coraz to bardziej egzotyczne lokacje. W wersji PCtowej gry próby powstrzymania szalonego kapitalisty rozłożone zostały na dziewięć stosunkowo rozbudo-

Golden Eye



Za najlepszą grę opartą o bondowską licencję uważa się powszechnie grę GoldenEye 007, wykorzystującą fabułę siedemnastego filmu z agentem 007 – tego, w którym grała nasza rodaczka Isabella Scorupco. Gra ukazała się wyłącznie na konsolowej platformie Nintendo 64. Prestiżowy magazyn „Edge” do dziś porównuje większość (przynajmniej konsolowych) gier FPS do tego właśnie tytułu, a według serwisu GameRankings – to szósta gra na liście najwyższych ocenianych tytułów przez magazyny komputerowe na całym świecie. Niestety NightFire nawet się nie ociera o wysoki poziom GoldenEye 007.

wanych poziomów misji, które rozgrywane są w kilku punktach naszego globu... i nie tylko. Sama rozgrywka – w każdym z etapów – pełna jest standardowych rozwiązań

znanych z innych gier FPS i właściwie sprowadza się głównie do przemierzania lokacji oraz strzelania do naprawdę dużej liczby przeciwników. Przysiąc jednak trzeba, że programiści z firmy Gearbox, odpowiedzialni za PCtową edycję NightFire, postarali się, by wprowadzić do gry elementy urozmaicające zabawę.

Człowiek ze złotym pistoletem

Pierwszy z takich elementów to wyposażenie Jamesa Bond – jest to całkiem bogaty zestaw najrozszybszych gadżetów. Jest ich w grze kilkanaście, przy czym zdecydowanej większości najszybciej użyć, by w ogóle móc ukończyć poszczególne misje. Część natomiast pozwala na sprytniejsze, niż to, siłowe – obejście wyzwań pojawiających się w grze. Dla przykładu: w telefonie komórkowym Bond ukryta jest linka z hakiem, za pomocą której wciąga się on na pionowe mur.

Inny gadżet to ukryty w zegarku laser, którym Bond może przepalać np. kłódki, by uzyskać dostęp do skrynek z bezpiecznikami. Warto także wspomnieć o usypiających strzałkach w piórze wiecznym, zapalnicze, która zamienia się w aparat fotograficzny (musisz pstryknąć zdjęcie kilku kodaków na imprezie Drake'a!!!), czy specjalnych okularach, które zmieniają sposób, w jaki Bond ogląda otoczenie. Ze względu na przydatność okularów te zostały oddzielone od pozostałych gadżetów i aktywuje się je innym klawiszem. Bond może uruchomić ukryty w okularach noktowizor, filtr wykrywający źródła ciepła (podczerwień) oraz filtr „rentgenowski” – pokazuje on sylwetki osób ukrytych za drzwiami czy cienkimi ściankami. Poza tym Bond korzysta również z kilkunastu rodzajów broni palnej – tu jednak nie ma raczej niczego, czego nie widzieliśmy wcześniej w innych grach tego gatunku.

GoldenEye

Innym elementem mającym na celu zróżnicowanie rozgrywki jest dynamiczna kamera, płynnie

Programiści z Gearbox nie uniknęli kilku karygodnych niedoróbek, utrudniających one całkowite zanurzenie się w grze i psujących jej bondowski klimat.

Reżyser Nightshade zdecydowanie bardziej apetyczna, pojawia się również w późniejszej, ale tylko na konsolowej grze 007: Under Fire. W ten sposób drobna i dość ciekawą grę Paradox specjalistkę



odwiedzić i dalekowschodnich sztuk pozbawiania chęci do życia. W tym celu Makiko Hayashi oraz wzorowaną nieco na Larze Croft bohaterkę – Alurę McCall, która sądząc po sylwetce, nigdy nie zjadła nie tak kalorycznego jak golonka, baleron czy bekon.

przechodząca pomiędzy widokiem FPP a widokiem z perspektywy trzeciej osoby w tych momentach, w których jest to wskazane – np. kiedy James Bond przesługuje się wzduż muru pod oknami stróżówki lub wtedy, gdy zwiśa na linie nad przepaścią. Co prawda, momentów takich w grze nie ma aż tak dużo i są one raczej krótkie, ale i tak urozmaicają typową (aż zanadto) FPS-ową strzelaninę.

Kamera przechodzi z trybu FPP do trybu TPP zazwyczaj wtedy, kiedy gracz wybiera jedną z dwóch-trzech możliwych ścieżek dostępnych na danym poziomie – tę bardziej dyskretną i tajną. Gra bowiem jest tak skonstruowana, że pewne fragmenty etapów przejść można albo siłowo, albo unikając bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem.

Ponadto same etapy zaprojektowano tak, aby zmieniać tempo i dynamikę rozgrywki. Dobrym przykładem może tutaj być pierwszy etap gry, rozgrywany w austriackim zamku Drake'a. James Bond zaczyna misję na zewnątrz zamczyska, a do wnętrza może się dostać na jeden z dwóch sposobów: albo zeskakując na wieżę działającą właśnie do środka ciężarówkę, albo – jeśli nie uda mu się ta akrobatyczna sztuczka – wspinając się na wzgórze, na którym stoi zamek (walcząc lub unikając strażników). Tam znajduje boczne wejście „od

NightFire z konsoli

Gra James Bond 007: NightFire równocześnie została wydana również na konsole nowej generacji (Xbox, PlayStation 2 i GameCube); konsolowa edycja różni się jednak znacząco od wersji PC-towej. Ponieważ konsolowe kontrolery słabo radzą sobie z grami, w których szybka akcja obserwowana jest z perspektywy pierwszej osoby, w tej wersji pojawiło się mniej elementów FPP. Dodano natomiast etapy, w których Bond goni przeciwników lub ucieka przed nimi, siedząc za kierownicą samochodu Aston Martin V12 Vanquish (i kilku innych pojazdów). Sam zarys fabuły pozostał niezmieniony, poszczególne etapy podzielone są jednak nieco inaczej i rozgrywają się na zmodyfikowanych mapach itd. W efekcie to właściwie zupełnie inna gra, a sądząc z opinii wyrażanych przez redaktorów zaprzyjaźnionego multiplatformowego magazynu Action Plus – dużo lepsza od PC-towej inkarnacji Bonda.

0, ty zbroju... zaraz cię nauczę porządku!



kuchni” zabezpieczone tylko łatwą do sforsowania kłódką. Na dziedzińcu zamku gra zmienia się w ostrą, dynamiczną strzelaninę, podczas której Bond musi pokonać kilkudziesięciu przeciwników. Kiedy jednak uda mu się dojść do głównego kompleksu budynków, 007 przebiera się w garnitur i wchodzi, jak gdyby nigdy nic, na ekskluzywną imprezę, gdzie tylko rozmawia, śledzi i szpieguje, w ogóle nie używając broni.

Chwile potem jednak znów zaczyna się strzelanina – kiedy tożsamość agenta zostaje odkryta, a on sam musi, wraz z Zoe Nightshade, uciec z zamku kolejką górską – przy okazji odstrzelując się krążącymi dookoła helikopterami. Te częste zmiany tempa gry – to, że cały czas coś się w niej dzieje, a lokacje zmieniają się jak w kalejdoskopie, nie pozwala się nudzić i sprawia, że 007: NightFire mogłoby być naprawdę bardzo dobrą grą.



Nigdy nie mów nigdy

Mogłoby, ale nie jest – ponieważ programiści z Gearbox nie uniknęli niedoróbek wręcz karygodnych, które, po pierwsze, utrudniają całkowite zanurzenie się w grze i psują jej bondowski klimat, po drugie zaś – ujemnie wpływają one na grywalność. Podstawowym błędem jest tu – moim zdaniem – decyzja, by 007: NightFire było typowym FPS-em. Metody działania Jamesa Bonda, mimo że nigdy nie stronił on od przemocy, rzadko kiedy obejmowały eksterminację setek bezimiennych strażników-przeciwników. Tak przecież działa Commando



w wydaniu Schwarzenegera czy Stallone'owski Rambo, a nie angielski dżentelmen, zawsze w nie naganie skrojonym garniturze. Dużo bardziej odpowiednim gatunkiem byłaby tutaj dobra skradanka w stylu Metal Gear Solid czy Thief niż typowa (mimo wszystkich prób urozmaicenia gry) strzelanina z widokiem z pierwszej osoby. Taka jednak była wizja projektantów gry i sama w sobie nie jest ona może powodem do większych utyskiwań...

Gorsza sprawa, że wykonanie tego FPS-a pozostawia nieco do życzenia. Grze brakuje oryginalnych pomysłów, wiele – jeśli nie wszystkie – sekwencje gry (np. walka z helikopterami w kolejce linowej, osłanianie partnera strzelając ze snajperki) widzieliśmy już wcześniej. Również sposób zaprojektowania poziomów nie jest tu zbyt udany – nie zawsze sprawiają one wrażenie miejsc, które mogłyby istnieć w rzeczywistości (np. umieszczanie obręczy, które możesz złapać za linkę z gadżetu-komórki czy część kompleksu japońskich domków, do której możesz się dostać tylko, wspinając się po linie – kto tam mieszka, klan wojowników ninja, akrobaci?).

Gra narzuca rozwiązywanie w sposób nachalny i pozbawiony lineizacji, np. ustawiając przeciwników przy materiałach wybuchowych lub odwróconych tyłem do korytarza, z którego wychodzisz. Z drugiej zaś strony, jest tu też całkiem niezły etap rozgrywany na zewnątrz wieżowca w Tokio, po ścianach którego Bond chodź, unikając strażników znajdujących się w przeszklonym wnętrzu!!! Więc – można było...

Zabójczy widok

O ile wady wymienione wyżej są dyskusyjne, zależne od gustu i przez to podważalne, tak inne niedoróbki nie podlegają już dyskusji. Skuteczność broni palnych, jakie znajdują się w posiadaniu gracza, jest totalnie pozbawiona realizmu i po prostu zbyt mała. Każdy przeciwnik musi „przyjąć” kilkanaście kulek, zanim padnie, a headshots (czyli strzały w głowę, które w wielu innych grach powalają wroga po jednym trafieniu) zwykle nie działają. Z drugiej strony – snajperka jest nad wyraz skuteczna i zdarza się, że do zdzięcia przeciwnika wystarczy jeden strzał w nogę. Ponadto kiedy z niej celujesz – twoja ręka nie drga ani odrobinię. Oczywiście możemy się umówić, że to gra komputerowa, więc nie musi być aż tak wierna rzeczywistości, ale mimo wszystko w przypadku tego tytułu przydałoby się zadbać o odrobinę realizmu.

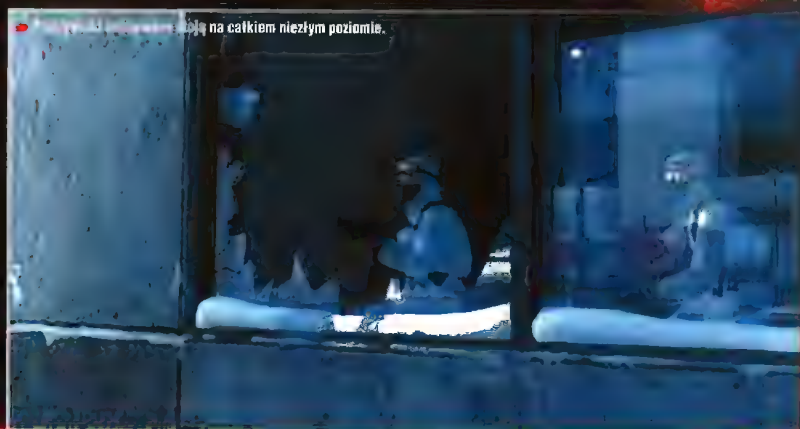
Denerwują też inne niedociągnięcia charakterystyczne dla mniej dopracowanych gier z gatunku FPS: np. niemożność przechodzenia pewnych, wcale nie tak wysokich, przeszkód

...wspinanie się do okna na parterze), brak konsekwencji w efektach działywania broni (wyrzutnia rakiet rozwała czołg, a nie niszczy drewnianych drzwi). A braki w sztucznej inteligencji przeciwników, którym historycznie zdarza się zarówno nie reagować, kiedy ich stojący metr dalej kolega pada trafiony kulą, jak i podnosić alarm na widok agenta 007, chociaż normalnie nie miałoby szans zobaczyć go i wykrzyć, są już karygodne. Właśnie – przeciwnicy: kiedy już zejść z tego świata, to słownie wsiadają w ziemię. Dziwne, nie widziałem tego nigdy w filmie!?

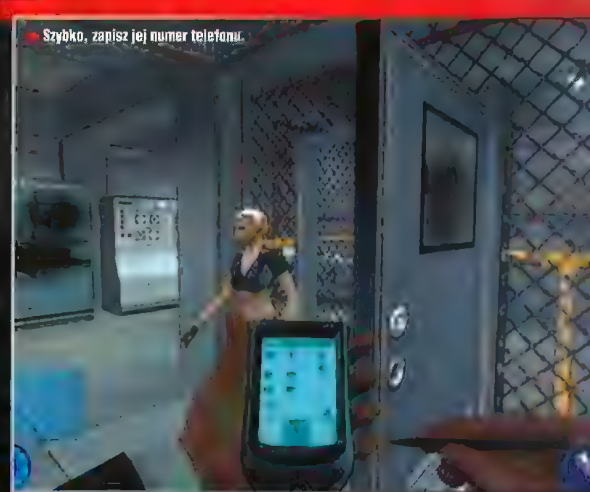
Żyj i pozwól umrzeć

W sumie ocena 007: NightFire nie jest totalnie negatywna (choć np. Cate i inni najchętniej posłaliby NightFire do piekła – czyli do koszy w supermarketach z grami za górą 9,99 zł), gra bowiem ma kilka elementów całkiem udanych. Jak już wspominałem, jej oprawa jest niezwykle filmowa, włącznie z rozbudowaną sekwencją napisów połączonych, z własną „bondowską” piosenką i charakterystycznymi przerywnikami, które kuszą w tle boskimi kłótniami. Bardzo ładnie wykonano animacje przerywniki pojawiające się w ważnych momentach misji, w których komputerowy Bond (aktor Pierce Brosnan) wygląda niemalże tak samo jak aktor grający Bonda, który zniknął w czterech ostatnich filmach.

Długość przeprowadzane przez Bonda nie są tak długie, jak w filmach, a udźwiękowienie przez Brosnana (mimo że podobizna aktora znajduje się na



...wspinanie się do okna na parterze).



...Szybko, zapisz jej numer telefonu.

okładce gry), ale i tak aktor, który to zrobił, dysponuje podobnym głosem. Bardzo spodobały mi się też dialogi prowadzone przez bohaterów (szczególnie między 007 a towarzyszkami jego przygód), bardzo „bondowskie” i pełne słownych gier, zawsze o pikantnym podtekście damsko-męskim.

Utrzymana w klimacie filmu jest również fabuła, która przełożona na duży ekran mogłaby się bardzo dobrze sprawdzić – tym bardziej że tytułowa piosenka w grze może z powodzeniem konkurować z tematami muzycznymi znanymi z kilku co najmniej kinowych obrazów z Bondem.

Żyje się tylko dwa razy

Niestety – bliższe spojrzenie na grę James Bond 007: NightFire odkrywa zbyt wiele niedoróbek, niedociągnięć oraz błędów jak na tytuł tej rangi, bazujący na ważnej dla współczesnej pop-kultury licencji. Poza tym w grze znaleźć można zbyt wiele typowych bugów – programistycznych wpadek, które pewnie poprawi dopiero patch.

Porównanie NightFire i No One Lives Forever 2 wskazuje, że najnowsze przygody Kate Archer będą dla graczy dużo bardziej fascynujące i ciekawsze. Z tego prostego powodu, że NOLF2 to dużo lepsza gra, której trudno cokolwiek zarzucić. A zarzutów pod adresem studia Gearbox i gry James Bond 007: NightFire postawić można całkiem sporo. Na tym polu zatem James przegrywa z Cate, dżentelmen-macho zostaje pokonany przez sprytną kobietę.

NightFire to bowiem FPS zwykły, średni (by nie powiedzieć przeciętny), którego spośród wielu innych podobnych tytułów wyróżnia jedynie (i aż) to, że jego główny bohater nazywa się Bond. James Bond. Agent 007.

W sumie ocena 007: NightFire nie jest totalnie negatywna, gra bowiem ma kilka elementów całkiem udanych.



02/2003

6+

Producent: Gearbox/EA • Dystrybutor: Cenega • Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD • Akcelerator: 16 MB • Internet: www.ea.com/eagames/official/007_nightfire



• pierwszy od lat Bond na PC • świetne udźwiękowienie • ciekawa fabuła • utrzymane w klimacie przerywniki między misjami • komputerowy Bond wygląda jak Pierce Brosnan



• dużo rozwiązań tak typowych dla gatunku, że aż wtórnych • słabe AI przeciwników • brak realizmu tam, gdzie byłby on potrzebny • czy FPS to rzeczywiście najlepszy gatunek dla Bondów?

07/21

HEROES IV

Of Might & Magic

The Gathering Storm

Pierwszy dodatek do HOMM IV stał się faktem. I tak jak w przypadku HOMM IV, radość fanów przeplotła się z wściekłością. Dlaczego?

Ponieważ po raz kolejny są problemy z działaniem gry. Kłopoty podobne były już z HOMM IV i dopiero patche zapobiegały nagminnemu wieszaniu się gry. Myliłby się ten, kto by myślał, że podobnych błędów unikniemy w Gathering Storm. Tym razem jednak dotyczą nas one już przy instalacji dodatku. Instalator bowiem ma problemy zarówno z systemami Win 98/2000, jak i z poprzednimi patchami. Mówiąc po ludzku, by zagrać w dodatek będąc właścicielem systemów innych niż Win XP, należy ściągnąć ze strony Microsoftu pliczek Windows Installer w wersji 2.0 oraz bez względu na system - wywalić z kompa patch 2.0 do HOMM IV!

Co nowego?

Jeśli jednak uda się wam przebrnąć przez zaskaki, wilcze doły i inne zasadzki instalacji, zapraszamy dalej. Jak pamiętam, w historii serii HOMM wiele już było dodatków. Czy to do części drugiej, czy trzeciej. Większość z nich była niestety tylko „naciągaczami”, czyli dodatkami niezawierającymi nic godnego uwagi poza nowymi mapami. Na szczęście Gathering Storm to jeden z lepszych, jeśli nie najlepszy i najbardziej bogato wyposażony dodatek.

Przede wszystkim mamy tu aż sześć nowych kampanii. To całkiem sporo, tym bardziej że każda z nich liczy sobie około dwudziestu map. Do tego kampanie wydają się trochę bardziej sensowne, scenarzyści odrobili lekcje, bo jak pamiętamy tak one, jak i zadania, jakie czekały graczy, miały średni sens w HOMM IV. Z kampaniami w Gathering Storm jest lepiej, choć nadal daleko im do ideału. W tych sześciu pojawiło się pięciu nowych bohaterów: Bohb, Agraynel, Alita Eventide, Kozuss i Dogwoggle. Wszyscy oni walczą przeciw złemu czarodziejowi Heksisowi. Zaskoczeni typową dla serii HOMM fabułą? Po tylu latach chyba nie powinniście być.



Nowe potwory

W czasie wędrówek naszym bohaterom przychodzi walczyć także z nowymi potworami służącymi Heksisowi. Tu muszę pochylić czoło przed autorami, gdyż nowe monstra są ciekawym uzupełnieniem już istniejących. Wprawdzie taki goblini rycerz różni się od goblina tylko lepszą zbroją, ale pozostałe stworzenia są o wiele lepszymi mutacjami. Zła czarodziejka to postać potrafiąca rzucać czary, jak i skutecznie się bronić, a do tego zdolność teleportowania się pozwala jej na hasanie po polu walki. Z kolei Czempion Mroku to nic innego jak wersja Paladyna. Oczywiście wraz ze zmianą „barw klubowych” zyskali oni wszystkie przywileje nieumarłych, czyli np. zdolność regeneracji. Z kolei giganci przypominają nieco behemoty - ponieważ rzucają kamieniami, a w walce wręcz posługują się pięściami.

Przybądź do Koloseum

Bohaterowie przy okazji zawitają w kilka nowych miejsc, jak chociażby Koloseum Magii, Konserwatorium Natury i Konserwatorium Śmierci. Mnie jednak do gustu najbardziej przypadło Koloseum Mocy. Na tej arenie bohaterowi przycho-

dzi w pojedynkę stoczyć walkę ze smokami, a jeśli wygra - walczyć tu na co dzień gladiatorzy dzielą się z bohaterem własną wiedzą na temat walki. Dzięki temu można zdobyć nawet 20-30 tysięcy punktów doświadczenia.

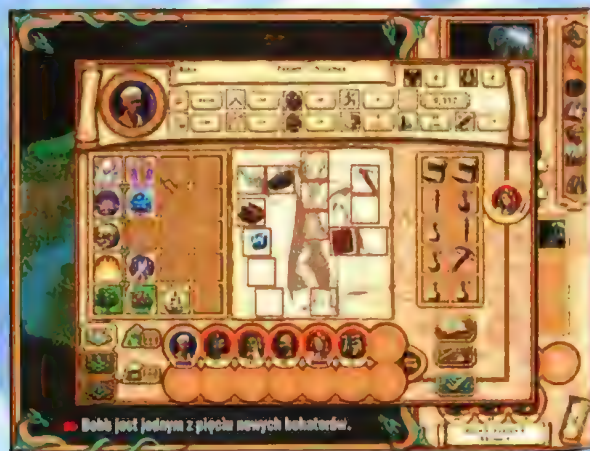
Co jeszcze nowego w Gathering Storm? Oczywiście artefakty w liczbie szesnastu sztuk. Z ciekawszych warto wymienić Młot Mrozu (zwiększa atak o 25 i zamraża przeciwnika na 2 tury), Kapelusz Arcymaga (dodatkowe 10 pkt magii, odzyskuje 2 pkt magii dziennie i zaklęcie Rozmycie) i Płaszcz z Piór Anioła (dodatkowe 10 pkt magii oraz zaklęcia Latania i Niebiańskiej Tarczy).

Zmiany w muzyce?

Na pudełku znalazłem ciekawą informację o tym, że w Gathering Storm słyszymy „całkowicie nową muzykę”. Tymczasem dam sobie uciąć głowę, że jedynie w menu słyszymy nowe nutki...

Po sztormie...

Prawdę mówiąc, nie bardzo wiem, jak ocenić Gathering Storm. Z początku chciałem dać bardzo niską ocenę z uwagi na trudności, z jakimi przyszło mi się zmierzyć przy instalacji. Po jakimś czasie, po kilku wieczorach spędzonych z Gathering Storm, trochę mi przeszła i muszę przyznać, że dodatek ten wart jest ceny i dla każdego fana jest pozycją obowiązkową.



6+

Producent: 3DO ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, 8xCD ■ Akcelerator: 8 MB ■ Internet: <http://cdprojekt.info>



■ nowaliki: 20 nowych map, 18 artefaktów, 7 lokacji, 6 kampanii, 4 potwory



■ kłopoty z instalacją

OLENI

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD

CLICK!

FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Tuż przed premierą

Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj

DragonBall

Znajomi Frankensteina

Słynne potwory

Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia



Wywiad z
**Adrianem
Chmie**

Strefa Grozy
Zebrań w Apokalipsie Grozy

W najnowszym numerze:

- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD

Andrzej Sapkowski
Jacek Dukaj • Andrzej Pilipiuk • Jacek Piekara
Andrzej Ziemiński • Rafał Ziembiewicz • Jan...

■ El General Magnifico

Niedawno wpadły mi w ręce jednocześnie trzy nowe gry przygodowe, co samo w sobie jest wydarzeniem godnym odnotowania. Przez kilka dni siedziałem z wypiekami na kostropatym (bo nieogolonym) pysku i grałem na przemian to w jedną, to w drugą, to w... tak jest, jak na to wpadłeś, Holmesie? W trzecią. I teraz już wiem z całą pewnością, za co kocham gry przygodowe.

GATUNEK: PRZYGODOWA

Post Mortem

W TYM NAJWIĘKSZY JEST AMBARAS,
BY SIE ZAJAC TRZEMA NA RAZ

Podczas minionych trzech dni byłem na przemian dzielnym szkockim detektywem, badającym sprawę tajemniczych wydarzeń na terenie wykopalisk w Egipcie, gdzie szedłem śladami Indiany Jonesa (nie żę, jak pragnę zaświekać! O wrażeniach z tej przygody w następnym numerze), szukałem zaginionego psa na terenie zwariowanego parku rozrywki w przeddzień Halloween i rozgryzałem tajemnicę podwójnego morderstwa w pewnym paryskim hotelu (o czym za chwilę opowiem). I za każdym razem bawiłem się jak rzadko. Powiedźcie mi, czy inny rodzaj gier może dać taką różnorodność wrażeń?

Grę, o jakiej zamierzam wam opowiedzieć, zrobili ludzie z kanadyjskiej firmy Microids, a są to asy mające na koncie Amerzone'a i Syberię. Teraz proponują nam kolejną grę przygodową, POST MORTEM.

bowiem przedstawiła się piękność, która za mu śledztwo w sprawie zamordowania jej siostry i szwagra. Ona została kłopotowana w pewnym szarym paryskim hotelu. Mówię po ludzku, kto z zapalem godnym doprawdy lepszej sprawy poobiął mi głowę. Niebieszczkom - na domiar wszystkiego - zostawiono w ustach obciętych głow po moncie (Don't pay the Ferryman, Chris de Burgh). Ponieważ w odróżnieniu od Chrisa Gus grozem nie śmierdzi, podejmuję się śledztwa, które zawiedzie go w rejony... dość niezwykłe. Szybko wpadłem na trop (do czego przydadzą mu się jego zdolności graficzne), wtedy też jednak się orientuję, że został wprowadzony w błąd przez tego względnego i okrutnego manipulatora, mającego wpływ na najwyższych kręgach paryskiej society. Okazuje się też, że nic nie jest takie, jakie się wydawało... i dzielnik detektyw będzie musiał być często ponurym tajemnicom zrodzonym w mrokach średniowiecza.

Przeciwnikami Gusa będą Różokrzyżowcy, którzy wprost nie podają, za tajemnicami. Róża była w starożytności i średniowieczu symbolem milczenia i dyskrecji (na pamiętkę tego, że grecki bóg milczenia Harpokrates, przekupił różą małego Erosa, by ten nie zdradził tajemstwowości romansu jego małżonki, Afrodyty, z bogiem wojny Aresem).

**PRZEKROCZYWSZY CZASU BRAMY,
DO GRY NASZEJ POWRACAMY**

Dzielny nasz detektyw, by sprostać tajemniczemu mordercy, będzie musiał nieźle napiąć intelektualną muskulaturę. Dość szybko przekona się, że sprawa jest niezwykle tajemnicza. W pewnym momencie porzuciś animację Gusa i wcieliś się w detektywa, Francuza, przy-

TERAZ ZACZNIE WAM
PRZYBLIŻAĆ
HISTORIĘ RÓŻY I
KRZYŻA

KRYŻYŻA
Różokrzyżowcy byli członkami sekony czy sto-
warzyszenia założonego przez niego przez nie-
jakiego Christiana Rosenkreutza (Róża + krzyż)
urodzonego w 1378 roku, który podobno miał
przeżyć 106 lat (co nawet dzisiaj byłoby nie lada
wyczynem) i posiąść w Ziemi Świętej wiedzę
magiczną i tajemną, pozwalającą mu na prze-
kształcanie metali (ołowiu) w złoto na przykład,
kształcanie metali (ołowiu) w złoto na przykład,
choć przekształcanie odwrótnie - z naukowego
punktu widzenia, byłoby także rewelacją, prze-
dłużanie go i dającą mu władzę nad duchami.
Prawdopodobnie w rzeczy samej było inaczej.
Stowarzyszenie Róży i Krzyża od samego
początku występowało przeciwko innej tajnej
organizacji (wolnomularzom), należy więc przy-
puszczać, że jego członkowie działali z poręki
Kościoła, zwalczając wrogą Rzymowi działalność
masonów, choć i te spekulacje oparte są na dość
luźnych przesłankach.

Pierwsze pisane wzmianki o Ródkożytywach pojawiły się na początku XVII wieku (wnter-
berski poster Johannes V. Andreae pisał o nich
w książce „Stawa Bractwa św.św.św. Zakonu
Różanego Krzyża” wydanej w Kessel w 1614 r.).
Nie jest wykluczone, że pastor mitomani wyspi-
ło po prostu wysył z pałki, ale powołując się
na jego dzieło, rozmawia znużeni arystokraci
(głównie Anglosasi, Francuzi i Holendrzy)
często dają zabawiają się w tajemne zakony
rozmaitego obrządku.

Cóż, przynależność do tajnej organizacji wie-
lu ludziom poprawia samopoczucie, na czym
żerują różnej maści wydwisgacze. Niektórzy
z najstarszych czytelników CDA powinni pa-
mierać francuski serial „Bellego”, czyli upiór
Lunivu, którego negatywnym bohaterem był
właśnie żądniwy członek Towarzystwa Róży i
Krzyża. Bellego grał w nim sławna ówczesna
francuska piosenkarka Juliet Greco, która i bez
„upiórnej” charakterystyki wyglądała dość prze-
różniająco – mogła być ogólnie w poprzek.

WIĘKSZEJ PRZYJEMNOŚCI
NIE MASZ,
NIŻ GDY ZAGRASZ W
POST MORTEMA

W grze wcielasz się w byłego prywatnego detektywa Gustawa McPhearsona, który po spektakularnym zawaleniu kilku spraw w

Nowym Jorku przybywa do Paryża, gdzie usiłuje ułożyć sobie jakoś życie, wykorzystując własne zdolności graficzne. Pewnego dnia w jego pracowni pojawia się tajemnicza (i piękna) nieznajoma, brunetka, na widok której stanąłby wodospad Niagara. Sophie Blake, tak

stojnego gdzieś tak na dwa kB (kiloBohuny. Bohun – jednostka męskiej urody, wzorzec w Sevres pod Paryżem, można oglądać po uprzednim spisaniu testamentu... Frankenstein miał dwa Bohuny). Hellowin został wmięrowany przez przebiegłego przestępcę, który – jak okaże się w dalszej śledztwa, jest albo mitomaniem, albo kandydatem na mieszańca zakładu, w którym wszyscy pensjonariusze noszą koszulę z bardzo długimi rękawami (zakład ów też odwiedzisz w czasie gry). Nie będę naturalnie zdradzał sekretów gry, powiem tylko, że w zależności od tego, jak się gracz spisie, będzie mógł obejrzeć przynajmniej dwa zakończenia. Nie będę też wyjaśniał, dlaczego gra nosi

Kolejna dobra przygodówka!



dość intrygujący tytuł. POST MORTEM (czyli po śmierci). Nie wykracza chyba poza ramy konwencji, jeżeli powiem, że sprawa dotyczy miłości rozciągającej się poza życie i śmiercią.

ZACHWYT CI ROZŚWIETLI LICE, GDY SIĘ PRZYJRZYSZ GRY GRAFICE

Gracze z Microids już przyzwyczaili nas do tego, że każda ich gra jest graficznym majstersztykiem, więc nie będę się rozpływał (nie płacz strumieniem) z zachwytu. Powiem tylko, że gra nie zawiodła (niech dużych) oczekiwani. W dziedzinie animacji niewiele znajdziecie się tytuły, które mogłyby rywalizować z produktami Microids.

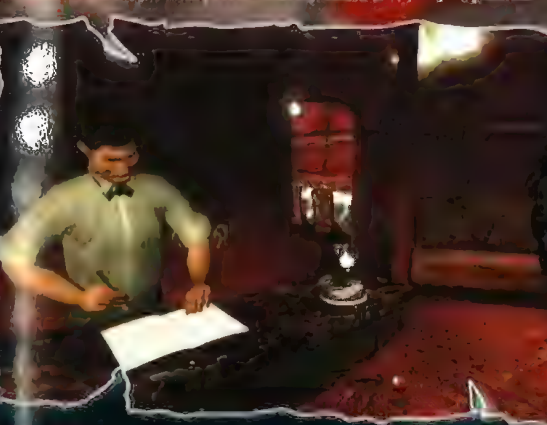
Główny bohater, Gus, jest postacią, którą trudno nie nazwać majstersztykiem, którego nie powstydziliby twórcy niejednego filmu animowanego z najlepszych hollywoodzkich wytwórni.

Cała gra opiera się w dużej mierze na umiejętnością ciągnięcia ludzi za język – tu: przez Gus, wiele scen jest dość statycznych. Aktywne nudzić gracza, twórcy każą bohaterowi gestykulować – i obserwowanie natychmiast, z jaką np. Hellouin drapie się po plecach, sprawi graczowi sporą przyjemność. Z drugiej strony – sęk w tym, by nie zrazić rozmówcy, trzeba więc (gapiąc się na ową Hellouin) uważać na to, co się do niego mówi. Wszystko to razem da każdemu niemałą frajdę – oczywiście pod warunkiem, że ktoś lubi gry przygodowe i dobrze zna angielski.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której godzi się powiedzieć. Bywało drzewiej, że bohaterki gier przygodowych (i ich odcienie, przysiężę też) miały jakby tu, tam... urodę niebanalną i nienachalną. Wroźka z czwartej części King's Quest wyglądała tak, że nagle pokazanie jej portretu mogłoby King Konga wyteńczyć z chronicznego zaparcia. A bohaterki gier Microids mają twarzyczki, które i świętego Gwałtberta skusiłyby do grzechu. Nie dałbym wiary, że rzecz jest możliwa, ale są chyba jeszcze ładniejsze od prawniczki Kate Walker z Syberii, a to już mocno powiedziane.

NA KONCERCIE RZEKĘ RAZ TEŚĆ, PIEŚĆ MI UCHO, DŹWIĘKU, PIEŚĆ

Odrębną sprawą jest muzyka – znów na bardzo wysokim poziomie. Ilustracje muzyczne każdej niemal lokacji są inne.



Świetnie dopasowane i bardzo, ale to bardzo ciekawe. Doskonała jest też ilustracja dźwiękowa. Odgłosy kroków przypominają w niektórych miejscach o nieuchronności przeznaczenia, drzwi skrzypią niczym sumienie Harpagona podczas wypłacania należności pracownikom, jednym słowem – bomba.

JAKO ŻEŚMY NIE SĄ LESZCZE, POGADAJMY O GRZE JESZCZE

Jak w każdej porządnie zrobionej grze przygodowej jest tu opcja zapisu jej stanu w dowolnym momencie; można też wydać polecenie wyświetlania tekstu dialogów, co bardzo pomaga wzrokowcom. (Takim na przykład jak ja. Numer telefonu muszę zapisać – gdy zobaczę

zapisany, zapamiętam, w przeciwnym razie natychmiast wyleci mi z głowy). Interfejs gry jest niezwykle prosty i naturalny – ale to zaczyna się powoli stawać znakiem firmowym Microids.

Podobnie jak w Syberii, gracz ma możliwość obejrzenia po ukończeniu gry wszystkich znaczących i ciekawszych animacji, co jest bardzo miłym bonusem ze strony twórców.

W grze jest też opcja pozwalająca na to, by zajrzeć do notatnika detektywa, gdzie Gus zapisuje wszystkich podejrzanych; jest i możliwość pisemnego odtworzenia wszystkich kolejno przeprowadzanych rozmów – co bardzo ułatwia sprawę, gdy trzeba sobie coś przypomnieć.

W ogóle konstrukcja gry jest bardzo przemyślana – nie masz za wielu mylnych tropów, interfejs jest – jako się rzekło – prosty i przejrzysty, wszystko zaś opakowano w atrakcyjną całość. Poziom zagadek jest akurat taki jak trzeba – nie są one zbyt łatwe i masz sporą satysfakcję z rozwiązywania ich, ale też nie musisz gryźć ścian (co zresztą zwykle nie na wiele się przydaje), by się z nimi uporać. Najtrudniejszą z nich kryje pewien obraz... i na nią natkniesz się na koniec. W zasadzie po jej rozwiązaniu możesz już odetchnąć.

Jedyną wadą gry (choć nie wszyscy ją za taką uznają) jest konieczność dobrej znajomości języka angielskiego. Czy wiecie, że Napoleon uważał, iż człowiek znający choć jeden język obcy wart jest dwu ludzi? Niestety na co dzień spotykam zbyt wielu „ćwierćludzi”, którzy mówią wszystkimi językami (włącznie z polskim) jednakowo niezrozumiale i źle. Cóż robić! „Grustno, skuczno i mordu niekomu pobit”.

CZUJĄC MIEŁĄ OCIEŻAŁOŚĆ, PODSUMUJMY Z GRUBSZĄ CIEŁOŚĆ

Wszystko to sprawia, że POST MORTEM zaliczyłbym do gier bardzo dobrych. Nie wiem, jak uważacie, ale w moich oczach Kanadyjczycy z Microids wyraźnie ciągną ku szczytom. W jednym roku wydali dwie bardzo dobre gry. Mogłbym jednym tchem wymienić kilka firm, którym jak do tej pory nie udało się sztuka dwa razy mniejsza.



W sumie z największą przyjemnością (nie jestem pyszałkiem i wiem, że panowie z Microids nie obgryzają nerwowo palców i nie przestępują z nogi na nogę w oczekiwaniu na mój werdykt) wystawiam grze ocenę 9.

9

Producent: Microids ■ Dystrybutor: Microids ■ Wymagania: P II, 350 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: tak ■ Internet: www.postmortem-videogame.com



■ stylowa grafika ■ świetna muzyka ■ bardzo ciekawie rysująca się intryga



■ mało i nieco przydługawe dialogi?

WWE RAW

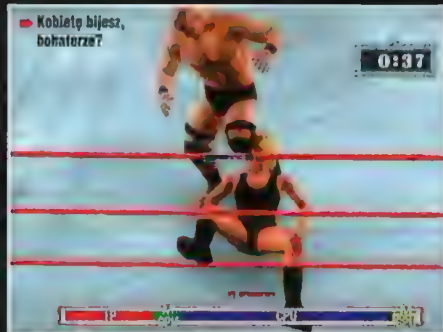
Eld

Kochana mamo! Stop. Przyjedź w sobotę do Los Angeles. Stop. Wieczorem stoczę swoją pierwszą walkę wrestlingową. Stop. Całuję. Stop. Twój Waldek Gość. Stop.

Nigdy nie byłem wielbicieleм wrestlingu i pewnie nigdy nim nie zostanę. Z banalnego powodu - dla mnie cały ten wrestling to jarmarczny cyrk XXI wieku. Zwykle przedstawienie, które co gorsza każdego wieczoru wygląda tak samo. Dużo tu hałasu, pirotechnicznych bajerów, głośnej muzyki i umięśnionych facetów. Dodajmy od razu, że są to raczej nasterydowani kolesie po wycie w solarium i w kolorowych gaciach. No i same walki, które raczej powinny się nazywać „wyreżyserowany balet”. Jak dla mnie, nie ma nic ciekawego w tym show, skoro i tak wiemy, jak ta zabawa i udawanie ciosów się zakończy.

Z Xboksa na blaszaka

Na blaszaku mieliśmy już kilka gier o wrestlingu, jednak żadna z nich nie zdobyła jakiejś większej popularności ani też nie zawiła nawet w okolicę pierwszej ligi sportówek. W końcu jednak pojawiła się szumnie zapowiadana gra, która ma szansę zapaść graczom w pamięć na dłużej. Mowa właśnie o WWE Raw - grze, która jakiś czas temu święciła tryumfy na Xboksie. THQ postanowiło przenieść tę grę na blaszaka, wierząc chyba, że konwersja zapasów lepiej wypadnie niż wszelkie konwersje piłek kopanych. Dwa kompakty budzą szacunek, rzecz to w grach sportowych unikatowa, zatem cóż my tu takiego mamy?



Solo czy w duecie?

W menuach odnajdujemy mnóstwo różnych opcji. Od pojedynku jeden na jeden, dwóch na dwóch naraz lub ze zmianami, po wszelkiego rodzaju turnieje mistrzowskie, walki o mistrzostwo, a nawet cykle turniejów w Europie i Stanach. Trochę tego bowiem jest - THQ wykupiło prawa do wszelkich znaków firmowych WWE i nazwisk zawodników. A wiadomo, że taka federacja ma tysiąc albo i więcej powodów, by w telewizji każdego dnia i przez kilka godzin pokazywano wrestling. Pewnie jest to powód, dla którego jest tu tak dużo trybów rozgrywek, ale to oczywiście jak najbardziej zaleta gry. Wybór zawodników również jest imponujący, co raczej nie dziwi - wszak już napisałem, że wykupienie licencji oznacza obecność wszystkich (lub większości) gwiazd wrestlingu. I to zarówno panów, jak i... pań! Tak, tak, nie ma w tym żadnej pomyłki. Panie występują w Raw, i to z całkiem niezłą skutecznością.

Do boju!

Po przebrnięciu przez opcje początkowe nadchodzi czas na pojedynek. Czy to jest walka jeden na jeden czy w jakiegokolwiek innej kombinacji liczebnej, nie ma to znaczenia. Każde starcie bowiem zaczyna się od prezentacji. Tak jak w telewizyjnym - zza kulis wychodzi zawodnik i powoli schodzi po rampie w kierunku ringu, prezentując przy okazji własne mięśnie, a w przypadku kobiet... ten no, jak to nazwać? Specyficzne części ciała (drugorzędne cechy płciowe - jeśli używać określeń fachowych, lub „baaalony”, jeśli mówić po ludzku - Mac Abra).



Potem na wielkim telebimie widać fragmenty jego walk, tłum szaleje, błyskają tysiące fleszy, setki kartek z napisami dopingujący wznoszą się w górę etc. Trzeba przyznać, że robi to spore wrażenie. Tym bardziej że każdemu towarzyszy inna muzyka, a ta stoi na naprawdę wysokim poziomie. Tyle tylko, że po kilku takich prezentacjach robi się ciut mdło. Ile razy można oglądać takie kilkunutowe widowisko?

Ręką, nogą, pięścią, krzesłem!

Kiedy już wreszcie zapasnicy znajdują się na ringu, zaczyna się walka. Od tego momentu wszystkie chwytaki są dozwolone. Pod warunkiem że czegoś nie włączyłeś i pewnie zagraniem nie są dostępne lub np. położenie na deski nie

kończy walki. Radzę uważać podczas ustalania zasad gry, bo może się skończyć mało przyjemnie, gdy po pół godzinie wybierania zawodników, prezentacji i tym podobnych przyjemnościach walka skończy się po pół minucie. Wracając do tematu przewodniego, walki naprawdę bardzo fajnie robiono.

Owszem, mam pewne zastrzeżenia co do sterowania, a raczej do tego, jak na nasze polecenia reagują zawodnicy. Trochę topornie i nie zawsze tak, jak

Całkiem sympatyczna gra dla fanów wrestlingu i wszelkich bijatyk. Ładna grafika, niezła muzyka i dużo przemocy.





► Aleśmy im skopały tyłki!!!

...chcieli. Odnosi się to przede wszystkim do tego, jak poruszają się nasi bohaterzy, bo z zadawaniem ciosów nie jest tu tak źle. Jednak chodzenie i obracanie się sprawiają problemy. Rzecz jasna, można powiedzieć, że taki męśniak waży 150 kilosów i z taką właśnie gracją się porusza, ale to nieprawda. Coś po prostu jest nie tak ze sterowaniem. Jest to o tyle kłopotliwe, że podczas walki mimo wszystko trochę trzeba się nabiegać, bowiem nie ma przeszkód, by tłuc się poza ringiem.

Poza ringiem, poza zasadami

Taka walka poza ringiem niesie ze sobą dodatkowe emocje w formie porzucanych przedmiotów, którymi można zdzielić przeciwnika po łbie. Ot, łapiemy za krzesło i „ciach”, „bach” - koleś leży na glebie. Oczywiście główną bronią pozostają ręce i nogi. Zasad właściwie nie ma. Można bić po mordzie, kopać w klejnoty, dusić w parterze czy skakać po głowie znokautowanego przeciwnika.

Motorhead atakuje!

Na dwóch krążkach można upchnąć naprawdę sporo fajnej grafiki i muzyki. Tak właśnie jest w przypadku WWE Raw. Nie mogę powiedzieć złego słowa o wyglądzie hal i zawodników. Zapaśnicy i zapaśniczki prezentują taką samą imponującą bryłę bicepsów, tricepsów i mięśni kapturowych jak ich pierwowzory. Najlepiej widać to podczas prezentacji, gdy na pierwszym planie jest zawodnik, a za nim telebim z filmikami. Jednakże jest także coś, co nie pozwala mi na pełne delectowanie się oprawą graficzną. Postacie zawodników lubią przenikać chociażby przez podest ringu czy bandy wokół niego. Poza tym trybuny wyglądają mizernie w porównaniu np. z tymi w grach EA Sports. Siedzą na nich jakieś koszmarnie dwuwymiarowe manekiny. Nie są to jednak tak dokuczliwe rzeczy, by przeszkadzały w grze.

Muzyka, powtórzę to chyba po raz trzeci, podoba mi się. I to z kilku względów. Przede wszystkim jest porządnej jakości. Nie są to trzecio- czy czwartoligowe kawałki zrobione przez amatorów. Na liście kredytów widnieją nawet dziadkowie z Motorhead. Po wtóre, muza ta jest zróżnicowana. Począwszy od kiczowatego popu, a skończywszy na hard rocku. Wreszcie za ostatni atut muzyki uważam to, że doskonale wpasowuje się w klimat RAW. Oblubajcie w telewizorni byle jakie zawody wrestlingowe. Przecież tam leci dokładnie taka sama muza!



Panie zapaśniczki >>>>>>



LITA

Ksywka: Moonsault
Największe osiągnięcie: Mistrzyni Kobiet. Z wielkim powodzeniem walczyła w ringu zarówno z kobietami, jak i mężczyznami. Mało kto może sprostać jej szybkości. Szczegółowym osiągnięciem w jej zapaśniczej karierze jest zdobycie Mistrzostwa Kobiet. W tym na jakiś czas musiała zrezygnować z występów z powodu kontuzji pleców. Obecnie pracuje w MTV.



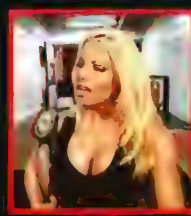
MOLLY

Ksywka: Molly Go-Round
Największe osiągnięcie: Mistrzyni Kobiet. Prawdopodobnie najbardziej atletycznie zbudowana kobieta na liście zawodników wrestlingu. Dawno temu Molly sprzymierzyła się z zespołem The Hurricane, by walczyć za prawdę i sprawiedliwość (slogan jak z radzieckiego filmu propagandowego), a co za tym idzie - bronić słabszych.



VICTORIA

Została wytrenowana przez samą Molly Holly, która namaściła ją jako własną śpiączkownicę. Na razie Victoria uczy się fachu - i często pobiera bolesne lekcje. Jednak przyszłość należy do niej.



TRISH STRATUS

Ksywka: Bulldog
Największe osiągnięcie: (trzykrotna) Mistrzyni Kobiet. Jedna z legend wrestlingu, a już na pewno najbardziej znana kobieta w tej dyscyplinie. Jak mawiają „jej siła, uroda i mózg to kompletna Trish”. Trzykrotna Mistrzyni, to chyba mówi samo za siebie.

Nie ma także żadnej taryfy ulgowej dla kobiet (w sumie racja - po kiego babę się pcha na ring?). One także się biją jak równy z równym i to z dwoma największymi brysierniami. Czasem nawet chętna postura, ale i szybkość, są atutami. Taktyki raczej nie uświadczymy tu żadnej - wszystko polega na beładnym oraz częstym naciskaniu klawiszy odpowiedzialnych za poszczególne uderzenia tudzież używaniu kombinacji klawiszy służących do wykonania charakterystycznego ruchu, po którym przeciwnik walnie na glebę. No, sporadycznie możemy zastosować blok czy coś w tym rodzaju, ale po mojemu - jest to raczej zbędne.

Tak czy inaczej to bardzo sympatyczna nawalanka, której oczywiście w żadnej mierze nie nazwalibyśmy realistyczną. Wątpię, czy jakkolwiek kobieta podniosłaby się po ciosie koleśki ważącego trzy razy więcej niż ona. No, ale czy ktoś powiedział, że zawody wrestlingowe mają coś wspólnego z prawdziwym bijatykami? (Swoją drogą, kiedyś w wiadomościach sportowych pokazywali, jak znosił gwiazdę wrestlingu z potamanyimi żebrami - jego przeciwnik przypadkiem NIE zamarkował ciosu i faktycznie rąbnął przeciwnika obunóż w klatkę.)

Decyzją sędziów...

...wygrywa WWE Raw! Nie jest to na pewno gra wybitna, ale całkiem dobra. Spodziewałem się czegoś gorszego. No i konwersja z konsoli wypadła dużo lepiej niż w przypadku piłek nożnych. Dla tych, co to Kochają wrestling i lubią się wyżyć, jest to pozycja obowiązkowa. Zresztą sprawdźcie sami. Tylko pamiętajcie - markować ciosy! :)

7+

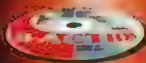
Producent: THQ ■ Dystrybutor: THQ ■ Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP, 4x CD-ROM karta dźwiękowa ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.thq.com



można się wyżyć ■ dobra muza ■ prawdziwi zawodnicy ■ otoczka pojedynków ■ miejscami grafika



miejscami grafika



12/2002

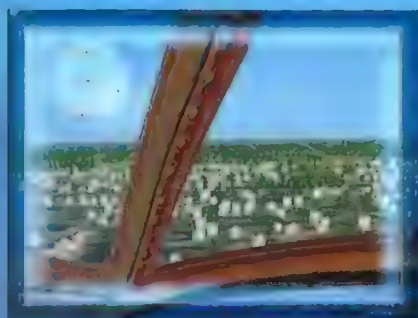
OLN

Combat Flight Simulator 3: Battle For Europe

■ Pepin Krootki

Flight Simulator był grą bardzo dobrą, przez długi czas właściwie bezkonkurencyjną. Dla zdecydowanej większości graczy możliwość „poważnego” latania samolotem daleka była jednak od czegoś, co można by nazwać dobrą zabawą. Nawet ta garstka, której odpowiadała taka stricte pacyfistyczna rozrywka, w głębi duszy tęskniła za dreszczykiem emocji, jaki towarzyszy powietrznym pojedynkom. Tak narodziła się idea Combat Flight Simulatora, w którym engine oraz zaawansowany realistyczny model lotu ze zwykłego Flight Simulatora wykorzystano jako podstawę „bojowego” symulatora osadzonego w realiach II wojny.

Dzięki zaangażowaniu Microsoftu oraz graczy w Sieci powstara szybko rozwijająca się społeczność fanów. Sprzyjała temu otwarta architektura gry, która umożliwiała relatywnie łatwą rozbudowę. Na rynek trafiały oficjalnie książki w rodzaju Official Strategies & Secrets (rzecz jasna, musielśmy za nie dodatkowo słono zapłacić), a gracze prześcigali się w tworzeniu nowych kampanii i samolotów (w Internecie znajdziecie między innymi kampanię wrześniową). CFS3 stanowczo odcina się od tej przeszłości, albowiem zastosowany w nim engine najnowszego Flight Simulator 2002 uniemożliwia import obiektów z CFS2. Stawia to graczy w niezręcznej sytuacji i sprawia, że dostępne dziś w internecie zasoby stają się właściwie bezużyteczne (dla posiadaczy CFS3). Mógłbym to zrozumieć, gdyby nowy „motor” graficzny był chociaż wart takich wyrzeczeń. Jak na złość nie można tego o nim niestety powiedzieć, ale o tym później.



Po pierwsze, nie szkodzić...

Ta część przysięgi Hipokratesa jest twórcom z Game Studios najwyraźniej zupełnie obca. Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem ich najnowszy produkt, miałem niejasne odczucia, które już po chwili ustąpiły miejsca nielichemu rozczarowaniu. Początkowo sądziłem, że może to wynik rozminięcia się rzeczywistości z moimi wybujałymi oczekiwaniami. Pokazałem grę znajomemu maniakowi symulatorów, a on tylko potwierdził moje obawy. Na pierwszy rzut

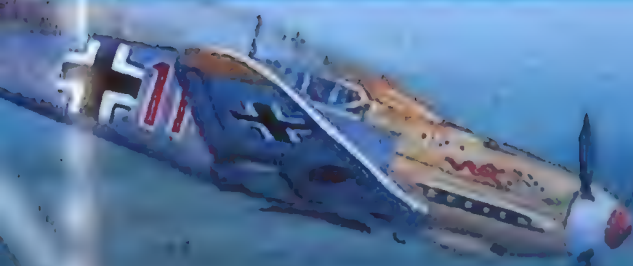


oka CFS 3 niemal pod każdym względem stanowi regres w stosunku do poprzednika. Dłuższe opóźnienie z grą odrobinę poprawia jej wizerunek, lecz do dziś zachodzę w głowę, czy to przypadkiem nie efekt przyzwyczajenia.

Grafika po liftingu

Cały szkopuł w tym, że jak każda operacja plastyczna, także lifting może się nie udać. Wtedy zaś pacjenta miast wyglądać młodziej... w zapowiedziach wszystko (jak zawsze) malowano się na różowo. Teoretycznie rozdzielczość pokrywających ziemię, bazujących na oryginalnych zdjęciach lotniczych tekstur jest o wiele wyższa, nawet od tej w cywilnym FS2002. (Dokładność odwzorowania wzrosła z 1 km do 100 m, a miejscami nardziej.) Jeśli wierzyc autorom, umieścić w grze najdrobniejsze nierówności europejskiego krajobrazu, trakty komunikacyjne, linie telefoniczne...

W praktyce zaś - aby móc pozwolić sobie na te luksusy - trzeba dysponować komputerem, którego zakup długo będzie pozostawał w sferze marzeń, nawet bardziej posażnych graczy. Na komputerze, przy którym mogłem podziwiać wątpliwe uroki CFS3 (PIII 1,3 GHz, 384 MB RAM, GeForce4 MX) grafika była niemiłosiernie powolna (przy 50% detali) i nieestetyczna. Osoby wrażliwe na piękno w ogóle powinny zapomnieć o szesnastobitowej palecie kolorów (niebodo wygląda wtedy gorzej niż w kiepskich grach sprzed 5 lat).



Zastąpienie pocziwych dwuwymiarowych kokpitów, jakie pamiętamy z CFS 2, trójwymiarowymi to kolejny nieudany krok. Celowo nie piszę o dwuwymiarowych kokpitach, bo brak tu możliwości swobodnego rozglądania się i obsługiwanie przyrządów za pomocą kursora myszki. Wnętrze kabiny wykonano - bez dwóch zdań - przerażająco tandetnie. O porównaniu z IL-2 Sturmovik nie może być nawet mowy, bo to jak smakowanie samogonu i wyrafinowanego armagnaca jednocześnie.

Nawet reszty elementów grafiki modele samolotów wykonano wręcz kłopotliwie, ale osobiście bardziej podobają mi się te ze Sturmovika. Gdybym miał z kolei wskazać na element zdecydowanie świadczący za sprawą CFS3, byłyby to występujące w wielu rodzajach kapitalnie wykonane chmury.

Niestandardowe maszyny w standardzie

W „gołej” wersji gry dostępnych jest blisko 20 diametralnie różnych samolotów, których dobór jest tutaj dość kontrowersyjny. Zbyt wiele tu prototypów i maszyn eksperymentalnych, które nie odegrały nawet marginalnej roli w wojnie. Z drugiej strony, jeśli gramy Anglikami, w kategorii średnich bombowców skazani jesteśmy na B-25, zupełnie jakby nie mieli oni własnych konstrukcji. Największymi (moim skromnym zdaniem) atrakcjami gry są: występujący aż w trzech wersjach Mosquito zwany także „drewnianym cudem”; Ju-88 P4 wyposażony w pokładowe działo kal. 50 mm, oraz



niemieckie odrzutowe latające skrzydło Gotha Go 229A. (Z doświadczeń zdobytych przy budowie tego ostatniego skorzystali później Amerykanie w fazie projektowania bombowca B2).

Właściwości lotne maszyn opracowano raczej poprawnie. Tylko Tempest zdaje się nieco zbyt wolowaty, a dwusilnikowy - błąd - co bądź - Mosquito jest niemal tak zwrotny jak Spitfire.



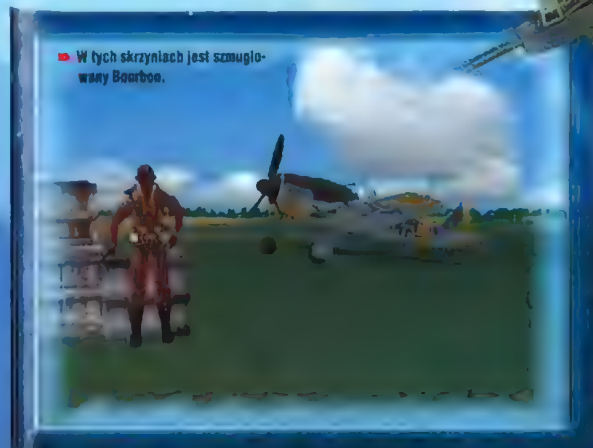
Zupełnie nowa jakość powstała dzięki umożliwieniu graczom, by przesiadali się między poszczególnymi stanowiskami w samolocie. Nareszcie możemy przejąć obowiązki strzelca lub uświadomić sobie, jak mocno nerwy mieli bombardierzy. W trybie multiplayer kilku graczy może powiązać losy i wystąpić jako załoga jednego bombowca. Kosmetycznym, aczkolwiek wartym odnotowania dodatkiem, jest panel, za sprawą którego dobieramy oznakowanie samolotu. Jeśli

latamy w brytyjskim dywizjonie, bez pardonu umieszczamy na kadłubie maszyny umiłowaną białą-czerwoną szachownicę, co jest ewidentną bzdurą oraz dowodem na to, że autorzy gry miernie odrobili zadanie domowe.

Realizm! Bodajby ten realizm...

Model lotu - niezaprzeczalnie wizytówka CFS - to naturalnie najmocniejsza strona gry. Sęk w tym, że zdaje się, zbyt mocna, aby przeciętny komputerowy pilot podołał wyzwaniu. Wielu graczy-szaraczków już na starcie zdyskwalifikuje brak posiadanego joysticka, bez którego to poradzić sobie nie sposób. Tzn. latać - tak dla przyjemności i popatrzyć, jak reaguje maszyna - można (ale od tego jest przecież cywilny FS), natomiast trafienie w cokolwiek to już zupełnie inna bajka.

Największe wyzwanie w tym względzie stanowią misje torpedowe, których pomyślne ukończenie wymaga od gracza wręcz nadprzyrodzonych zdolności. Wystarczyłoby umieścić w grze opcję sterowania za pomocą myszki, aby życie recenzenta stało się łatwiejsze... najały kolejne misje, a moje



konto zestrzeleń ograniczało się do paru bombowców, bo trafienie w takich warunkach czegoś mniejszego i zwrotniejszego pozostawało w sferze marzeń.

Nie zważałem na przeciwności i nie ustawałem w staraniach. Desperacko manipulowałem przy ustawieniach realizmu i wnet spostrzegłem, że - paradoksalnie po przełączeniu na Hard - wykonywanie ciastnych skrętów oraz walka manewrowa są o niebo łatwiejsze (inna rzecz potem z takiego manewru wyprowadzić maszynę...!).

Zaczęłem odnosić sukcesy - i nie tylko sukcesy, co pozwoliło mi wyrobić sobie zdanie na temat modelu uszkodzeń. Wprzód dostrzegłem pióropusz dymu ciągnący się za samolotem przeciwnika, potem analogiczne zjawisko za własnym. Z trafionych maszyn malowniczo syją się rozmaite śmieci, czasem chłynie paliwo lub wydobywa się dym o różnym zabarwieniu - w zależności od tego, w co nam się akurat trafiło. Mam jednak pewne zastrzeżenia co do wytrzymałości niektórych obiektów. JU-88 eksplodują, zanim jeszcze zdążymy przypatrzeć się mknącym ku nim pociskom smugowym (przy efektywności uzbrojenia ustawionej na normal). Zupełnie tak, jakby były zaprogramowane, by wybuchnąć już po pierwszym trafieniu. Wątpliwości pojawiają się również wtedy, gdy prażymy z działek do okrętów. Już jedna króciutka seria, która w innej grze nie robi wrażenia na FW-190, tu wystarcza do zatopienia trachtownca. Jaki sens ma w takim razie obciążanie samolotu bombami czy torpedami?

Cieniutko uporano się też z kwestią artylerii przeciwlotniczej, zwłaszcza po rewelacyjnym pod tym względem CFS2. W tym ostatnim eksplozje pocisków były nie tylko zabójcze, ale także nieźle miotały maszyną, niekiedy nawet na parę metrów.

Liczy się człowiek, nie maszyna

Milo popatrzeć, jak serio potraktowano czynnik ludzki. Swoboda przy tworzeniu profilu pilota jest wprawdzie niewielka, lecz wraz z postępami w kampanii - wzorem gier RPG - nasza postać rozwija się. Co jakiś czas otrzymujemy punkty, a dzięki nim



możemy zwiększyć np. spostrzegawczość naszego bohatera - bo przecież trening czyni mistrza. Pilotów różni też tolerancja na przeciążenia czy po prostu zdrowie. Niby nic, ale przecież osobnicy cieszący się dobrą krzepą mieli większe szanse na „dościągnięcie” do bazy, niż odnieśliśmy ran.

Jeszcze nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak skwaszonej kampanii tak nielicznym...

Zgodzę się, że wszystkie przedstawione do tej pory argumenty dyskredytujące opisywaną grę są dyskusyjne. Wszakże ten koronny zostawiłem na koniec (to taka mała „wisienka na torcie”). Pusty śmiech człowieka ogólnie, gdy zobaczy, jak wygląda kampania. Właściwie to nie wiadomo - śmiać się czy płakać. Racja, jest ona dynamiczna i podczas gry Niemcami można zmienić losy wojny. Co z tego? Wykonanie wskazuje, że autor tego czegoś (co dumnie zwie kamp... ehm) najwyraźniej inteligencją dorównuje pantofelkowi (Paramecium Caudatum), a ignorancją przewyższa Britney Spears.

Ale do rzeczy. Kiedy rozpocząłem kam... oczom moim ukazała się podzielona na sektory mapa Europy Zachodniej. Ale to tylko pozory, bo w powiększeniu ów cud natury kartograficznej okazał się obrzydliwą zbitką wielgachnych pikseli, uniemożliwiającą jakąkolwiek orientację. Nie dość tego, kontynent został podzielony różową linią frontu (przebiegającą przez środek kanału La Manche). Misję wybieramy, klikając na którymś ze składających się na rzeczoną linię sektorów. Jako że dotychczasowe symulatory pozostawiły u mnie zupełnie irracjonalne przyzwyczajenia, klnąc soczyście usiłowałem zaatakować jakiś obiekt położony za linią frontu.

W końcu sięgnąłem do instrukcji, by sprawdzić, co robię nie tak - i zdębiałem. Cała kampania wygląda następująco: wybieramy odcinek na froncie, lecimy na misję, pod wpływem naszych wyczynów front przesuwa się w tym miejscu o parę sektorów, po czym znów wybieramy jakiś graniczny sektor... w tym czasie okazuje się, że jakiś szczególnie bohaterski pilot przesunął na innym odcinku front na naszą niekorzyść i musimy to skorygować. Przecież wiadomo, że lotnictwo nigdy nie działa za linią frontu, jednym z jego podstawowych celów nie jest niszczenie dostaw i zaplecza przeciwnika, a strategiczne bombowce produkuje się, bo ładnie wyglądają na fotografiach w albumie! Ale co to? Przeglądam się dokładniej ekranowi kampanii i co widzę? Można zarządzić ofensywę lądową! Jak wiadomo, podczas II wojny mógł to zrobić każdy pilot. (Dla niekumatych: to była ironia w stanie czystym i kosmicznym.)

Koniec, kropka

Autorzy CFS3 nadszarpnęli kredyt zaufania, jaki zgromadziły wśród graczy dwie poprzednie odsłony cyklu. Ich produkt grywalnością do pięć nie dorasta staremu EAW. Jedynym, za co należą im się gromkie brawa (część im i chwała za to niech będzie na wieki), jest odwaga cywilna podpisania się pod własnym dziełem. Ja na ich miejscu nie pokazywałbym się na ulicy bez papierowej torby na głowie. Na CFS4 oczekuję z trwogą.



5

Producent: Microsoft Games/Game Studios ■ Dystrybutor: Microsoft/APN Promise ■ Wymagania: P III 450 MHz, Win'98, 64 MB RAM 1 GB na HDD ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.microsoft.com/games/CombatFS3

chmury ■ potraktowanie czynnika ludzkiego ■ misje torpedowe

mo liwość walki jako strzelec bądź bombardier

straszliwie powolna grafika, na dodatek niezbyt ładna ■ brak informacji o obiektach z CFS2 ■ kampania! Aaaaargh! ■ dobór samolotów

OPINI

60 CD-ACTION luty 2003

Spaaadaaamyyyy!

...mi żałę, sprytny i zwinny. Wbrew intencjom, jest Polakiem. Poza tym małpa. No i musi wstać dźongla. Na szczęście nie zaimię mu to dużo czasu.

On'ik

Dołączka każdego recenzenta są widoczne braki w czwartym wymiarze (potocznie zwanym czasem). Bywa, że z żalem i wstydem używamy wszelkich kodów i ułatwień, by tylko przejść jak największą część gry przed napisaniem jej recenzji. Zdarza się jednak również, że developerzy ułatwiają nam życie i tworzą tytuły takie jak Indiana Jack. Choć niekoniecznie „chwala im za to”.

Dobre krótkiego początku

Mój kontakt z Indianą Jackiem nie trwał zbyt długo. Właściwie to najdłuższą przebiegała instalacja. W grę wprowadza nas głos lektora, opiewający radosną egzystencję w dżungli, która została przerwana pojawieniem się bardzo złego czarownika, który to zaczarował wszystkie zwierzęta, nie wiedząc czemu, tylko jedna małpka się ostała - Indiana Jack właśnie.

Krótką historią o zabijaniu

Dawaj już - bez zbędnych wstępów - wpadamy w wir walki przeciwko sprzyśniętym siłom natury. Gracz od razu rzuca się na najgłębszą wodę. Najgłębszą jednak nie oznacza głęboką, gdyż pierwszy etap ma ten sam stopień trudności, co ostatni - o ile nawet nie większy. Od razu zaznaczam, że nie widziałbym w tym nic złego, gdyby nie pewien moment. Do gry po raz pierwszy zasiadłem około godziny jedenastej, po to, by pół godziny po dwunastej cieszyć oczy outrem, po przejściu gry!!! Tak jest - wszystkie dziesięć etapów można przejść „z przyłożenia”. Co gorzej - gra odkrywa wszystkie tajemnice już po pierwszym jej ukończeniu.

Nieznosna krótkość bytu

Dobry zwyczaj wśród gier platformowych mówi, że każda z nich powinna mieć wiele dodatkowych bonusów, które po odnalezieniu odkrywają ukryte plansze, extralevele etc. Tymczasem w Indiana Jacku nie można nawet o czymś takim myśleć - gra jest do bólu liniowa. Gracz poznaje wszystkie tajniki gry już za pierwszym razem - bo ta nie ma nic więcej do ukrycia poza tym, co znajduje się w tajemniczych skrzynkach ze znakami zapytania. Tajemniczych do pewnego momentu, bo i liczba bonusów jest przecież ograniczona. Mamy tu klasycznie jakieś gwiazdki (jak zbierzemy ich sto, dostajemy dodatkowe życie), banany (których - wbrew logice - małpka nie zjada, ale rzuca nimi w przeciwników), ciastka dające chwilowo nieśmiertelność, jabłka (dodatkowe życie), apteczki i... to już chyba wszystko. Również zakres ruchów bohatera i możliwości interakcji z otoczeniem są bardzo mocno ograniczone.

Krótkie jest piękne?

Strona techniczna gry, o dziwo, nie prezentuje się najgorzej. Nie ma oczywiście poziomu rewelacyjnego (i w moim rankingu platformówek - znajduję się wciąż na najwyższym miejscu na podium Rayman 2), ale można w nią spokojnie pograć. Niestety w jednym programiści „dali ciała” na całej linii. Nie można odwracać i w jakikolwiek sposób manewrować kamerą! Jest to o tyle frustrujące, że jeśli ktoś przejdzie etap, zapominając o wzięciu magicznej maski (wymaganej do ukończenia każdego poziomu),

niestety musi zaczynać całą zabawę od początku - bo gra nie daje mu możliwości odwrócenia się. A konkretniej: małpa może wprowadzić biec do tyłu, ale widzimy ją wtedy przez cały czas en face, co jest bardzo niewygodne.

Drugim i bardzo dużym zarzutem co do strony technicznej jest dźwięk. Przez półtorej godziny gry katowałem moich biednych kolegów redakcyjnych (mała zemsta za Tatu puszczone na cały regulator;) wciąż tymi samymi infantylnymi dźwiękami i dość krowiatym sapaniami głównego bohatera. Na szczęście długo tego słuchać nie trzeba. (Ale i tak szlag może trafić! - redakcja, w osobie siedzącego obok Smugglera.)

Krótko

„Gra jest polska, ma nie najgorszą grafikę, okropny dźwięk i przejść ją można w kilka kwadransów. Przy czym granie w nią po raz drugi nie ma zupełnie sensu. Jaki może z tego wyniknąć werdykt? 'Nice try', jakby powiedzieli Anglosasi. Niestety Techland musi jeszcze porządnie nad swoimi grami platformowymi popracować, by mogły one odnieść sukces. Tym razem: porażka.

Większość gry spędzamy w wąwozach, ale nawet w otwartych przestrzeniach nie możemy się prawie w ogóle poruszać na boki.

Intro nie ma najmniejszej jakości.

3

Producent: Techland ■ Dystrybutor: Techland ■ Wymagania: Pentium 366 64 MB RAM, Win95, 98 ME, 2000 XP ■ Akcelerator: tak ■ Internet: <http://techland.pl/pindex.php>



■ całkiem niezłe intro ■ łatwe sterowanie ■ gra też jest łatwa



■ wydać 50 złotych na półtorej godziny grania... ■ niedopracowana kamera

GATUNEK: ARCADE

INFO

BAŚŃ O DZIADKU MROZIE, IWANIE I NASTCE

El General Magnifico

Muszę zdradzić, że choć stary ze mnie koń, uwielbiam bajki. Kochałem je od zawsze, czytałem z zapałem i chłonałem najróżniejsze baśniowe opowieści, najpierw jak popadnie, a potem już świadomie poszukiwałem tych, które mi odpowiadały.

Ciekawych materiałów do rozmyślań może dostarczyć teza, że baśnie są odzwierciedleniem duszy narodu. Jest w istocie coś na rzeczy, bo na przykład baśnie niemieckie są wprost apoteozą pracy (wspomniany Kopciuszek zapieprza jak mały traktor, ale w nagrodę zostaje wybranką księcia. Można by co prawda postawić, i obronić, przewrotną tezę, że bez znajomości i poparcia wpływowych krewnych - konkretnie wroźki, która była jej matką chrzestną - dziewczyna mimo pracowitości prawdopodobnie skończyłaby żywot jako niewykwalifikowana pomoc kuchenna).



busek - powinien zakończyć żywot jako wiejski pijaczyna. Ilia Muromiec wylegiwał się na piecu przez trzydzieści trzy lata, zanim wreszcie zmuszono go do zajęcia się palącymi problemami rzeczywistości (smok Gorynych). To rosyjscy bajarze wymyślili stoliczek, który się sam nakrywał (kopytami?), bułkę odrostkę (ile byś nie wsuwał, zawsze jest cała) i nierozmiennego rubla (zawsze po wydaniu wraca do kieszeni właściciela).

Wszystkie te refleksje nasunęły mi się wówczas, kiedy zasiadłem do gry i uruchomiłem ją. Jest przeznaczona dla dzieci - ale nie dajcie się zwieść, starsi gracze też natkną się w niej na kilka problemów, nad którymi mogą sobie potać głowy. W grze niezwykle zręcznie połączono wątki rozmaitych bajek rosyjskich (opowieść o biednej dziewczynie i jej złej macosze, baśń o chrobrym i zarozumiałym Iwanie, elementy historii Baby Jagi, Dziadka Mroza i jeszcze kilka innych), uzyskując zaskakująco bogatą i obfitą w wydarzenia całość. Będziemy animowali - na przemian - działania

dwojga bohaterów: dzielnej i dobrej dziewczyny o imieniu Nastia i nieco pyszałkowatego Iwana, który dostanie od życia bolesną nauczkę. Jak to w bajkach bywa, wszystko zakończy się dobrze (po przejściu gry będziemy świadkami kilku zabawnych animacji, które ukażą, jak się kończą inne, poruszone w grze wątki). Aby jednak doprowadzić parę bohaterów do ślubnego kobierca, trzeba będzie się wykazać niemałą pomysłowością.

Niezwykle prosty interfejs nie powinien sprawić, najmłodszym nawet graczom, trudności. Bardzo dobre spolszczenie (naprawdę bardzo dobre - choć lubię się czeplić, a Cenega mi kilka razy podpadła, teraz jednak zrobiła kawał dobrej roboty) pozwoli na doskonałą zabawę nawet tym, co ze sztuką czytania jeszcze dobrze się nie zapoznali. Grafika... cóż,

może nie powala na kolana i nie rzuca na plecy jak uroda i bogata mimika pewnego aktora o silnie narcystycznych skłonnościach, który jako policjant z posterunku o pechowym numerze nie zebrał się chyba jeszcze tylko za wirus HIV, ale może to i lepiej. Wprawdzie w niektórych momentach bohater i bohaterka poruszają się, jakby kij połknęli, ale zbędna giętkość nie zawsze i nie każdemu przystoi.

Oprawę muzyczną stanowi kilkanaście bardzo dobrych fragmentów, wzorowanych na motywach rosyjskich pieśni ludowych. Rosjan można lubić albo nie, ale nie sposób odmówić im muzykalności. Dla graczy, którzy nie lubią spędzać przed ekranem zbyt długich godzin, zarezerwowano możliwość zapisu gry i ponownego jej wywołania w dowolnym momencie.

Wszystko razem składa się na niezwykle atrakcyjną całość, w dodatku dostępną za niebywale niską cenę. 19,99 złotych to nie coś, co może przerażać.

PS Demo znajdziecie na CD 12/2001 - ale w wersji angielskiej. Nazywa się to Fairy Tales.



W baśniach francuskich piękny młodzieniec zesterzałby się i uwiódł przy bardziej przedsiębiorczych braciach, gdyby nie fanfaronada przypadkowego znajomego, kota w butach. Obfitego materiału do rozmyślań może za to dostarczyć angielska opowieść o kocie Dicka Whittingtona, który zarobił krocie (zarobił oczywiście Whittington - nie kot) na handlu z tambylcami (tubylcy to my jesteśmy) w dalekich krajach. Zechciejcie mi przypomnieć, w jakiej to ziemi myszy dały się we znaki nawet władcy?

A bajki rosyjskie? Te są w istocie i gremialnie pochwałą głupoty, chamstwa oraz lenistwa. Z trzech braci najlepiej wiedzie się głupiemu i zadufanemu w sobie Iwanowi, który potrafi tylko jeść i spać i który - gdyby nie konik Gar-

12/2001

7

Producent: Bohemia Interactive Studio ■ Dystrybutor: CENEGA ■ Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, P166 Mhz 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB ■ Akcelerator: tak ■ Internet: www.cenega.pl

■ ciekawy scenariusz ■ bardzo dobre spolszczenie ■ prosty interfejs ■ niska cena ■ niskie wymagania sprzętowe

■ niezbyt wyrafinowana oprawa graficzna ■ tylko dla lubiących bajki

OFENI

Piećło współczesnej wojny

DELTA FORCE®

BLACK HAWK DOWN



Dołącz do Sił Specjalnych w walce o wolność
- począwszy od operacji humanitarnej
„Przywrócić Nadzieję” w Somalii,
a kończąc na tragicznej bitwie
na ulicach Mogadyszu.

99,90 zł

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



NOVALOGIC



Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 W-wa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70

www.cenega.pl

WWW.NOVALOGIC.COM



PC
CD
ROM

SIM CITY 4

Hut Sędzimir

Nie tak dawno, przed ostatnimi wyborami samorządowymi, warszawska redakcja Gazety Wyborczej zorganizowała spotkanie z kandydatami na prezydenta stolicy. Podczas tego spotkania aspirujący politycy zasiedli przed komputerami z zainstalowaną grą Sim City 3000, a ich zadaniem było przedstawienie własnych pomysłów na rozwój stołecznego miasta w takim właśnie wirtualnym środowisku miejskim. Dobitnie dowodzi to, jaką pozycję w świecie gier komputerowych zajmuje seria Sim City.



W nowym Sim City Godzille zastąpił robot z kosmosu. Robi nieźle zamieszanie!!!

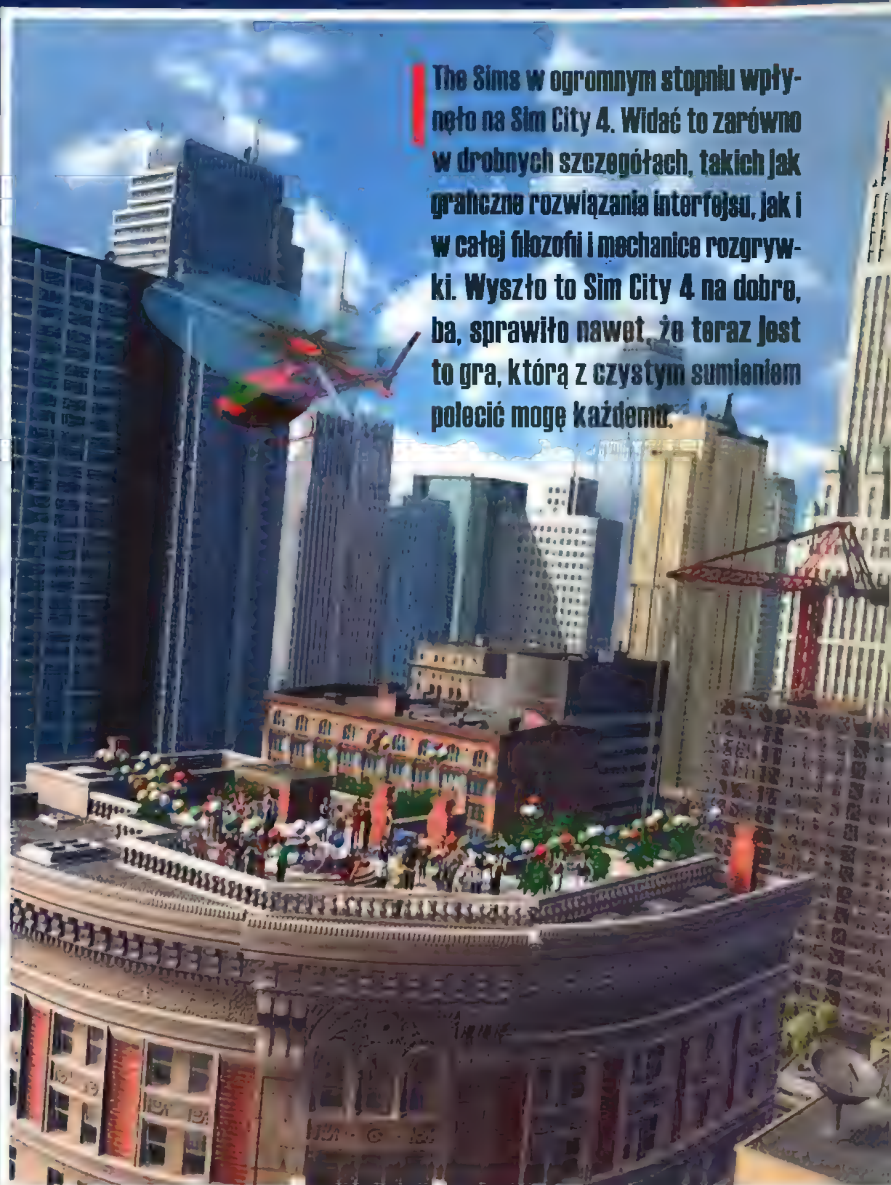
Na pozycję tę firma Maxis długo pracowała. Pierwsza gra z serii - Sim City - ukazała się w 1989 z nieoczekiwaniem, ale w pełni zasłużenie, stała się nieprawdopodobnym przebojem. W latach późniejszych gra doczekała się dwóch kontynuacji i kilku różnych rozszerzeń, dodatków i edycji specjalnych, z których każdy konsekwentnie zwiększał stopień skomplikowania oryginalnej gry, rozwijał symulację miasta, wprowadzał coraz bardziej złożone powiązania pomiędzy wciąż dodawanymi nowymi elementami, jednocześnie nie zmieniając wiele w strukturze gry. W efekcie ostatnia część cyklu, Sim City 3000, opierała się na założeniach niemal identycznych jak pierwsza Sim City, jednocześnie zaś była tak skomplikowana, że większość graczy wołała pograć w tym czasie w Quake'a lub wyłączyć komputer i wyjść na spacer z psem. I to nawet wtedy, kiedy temperatura za oknem cyfrowała w granicach -10 stopni.

Nie mówię wcale, że Sim City 3000 było grą złą, uważam jednak - i nie zmienia tego nawet hiszpańskie tortury - że była zbyt złożona, za mocno bazowała na statystykach, wykresach i danych liczbowych, by mogła dawać satysfakcję komukolwiek, poza wąską grupą księgowych nudzących się po godzinach. A Sim City 4? Miałem okazję zagrać w tę grę podczas dwóch długich sesji w firmie Cenega, czyli polskiego dystrybutora tego tytułu, a teraz piszę recenzję i żałuję, że do polskiej premiery gry zostały jeszcze cztery tygodnie (kiedy to czytacie - już dużo mniej, gra bowiem jest zapowiadana na 27 stycznia). Chciałbym znów wrócić do mojego wirtualnego miasteczka. Sim City 4 zdobywa sympatię graczy już po pierwszym kwadransie - i jestem przekonany, że gra odniesie ogromny sukces.

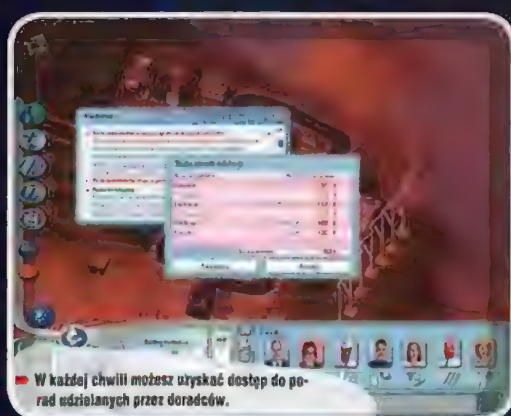
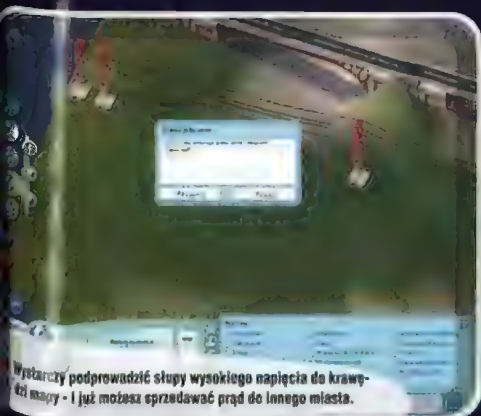
Wielkie inspiracje

Do takich przepowiedni nie potrzeba zresztą Nostradamusa, wystarczy tylko zwrócić uwagę na stopień, w jakim nowa edycja Sim City czerpie z innej gry firmy Maxis. Innej gry, dodajmy, która uważana jest za jeden z najlepiej sprzedających się tytułów na świecie; gry, która nieustannie okupuje listy przebojów, podobnie zresztą jak każdy wydawany do niej dodatek, niezmiennie trafiający na pierwsze miejsca sprzedaży. Innej gry, która nosi tytuł The Sims i jeśli o niej nie słyszałeś, chyba dzisiaj właśnie zostałeś odhibernowany po stu latach spędzonych w lodowej bryle gdzieś na Antarktydzie.

The Sims wpłynęło w ogromnym stopniu na Sim City 4, widać to zarówno w drobnych szczegółach, takich jak graficzne rozwiązania interfejsu, jak i w całej filozofii i mechanice rozgrywki, gdzie wiele elementów zaczerpnięto ze słynnej na całym świecie symulacji ludzików. Wyszło to Sim City 4 na dobre, ba - sprawiło nawet, że teraz jest to gra, którą z czystym sumieniem polecić mogą każdemu (z wyjątkiem tych typów, dla których gra bez dwóch hektolitrow krwi i nail-guna jest tylko programem użytkowym).



The Sims w ogromnym stopniu wpłynęło na Sim City 4. Widać to zarówno w drobnych szczegółach, takich jak graficzne rozwiązania interfejsu, jak i w całej filozofii i mechanice rozgrywki. Wyszło to Sim City 4 na dobre, ba, sprawiło nawet, że teraz jest to gra, którą z czystym sumieniem polecić mogą każdemu.



Regionalne megalopolis

Jak już pisałem, inspirację The Sims widać w Sim City 4 od samego początku, dokładniej zaś w pierwszym pojawiającym się interaktywnym ekranie. Wiąże się z tym również pierwsza istotna, wręcz fundamentalna, zmiana dotycząca nowej wersji Sim City. Ten pierwszy ekran to ekran wyboru miejsca, w którym stanie nowe miasto. Zmiana polega na tym, że we wcześniejszych częściach gry każde miasto, jakie budowałeś, funkcjonowało samodzielnie, niezależnie od innych i autonomicznie. Skupiałe się tylko na nim, a ono samo funkcjonowało niejako w pustce. W Sim City 4 jest inaczej - miejsce, w którym stanie nowe miasto, wybierasz na mapie regionu, podzielonego na 64 kwa-

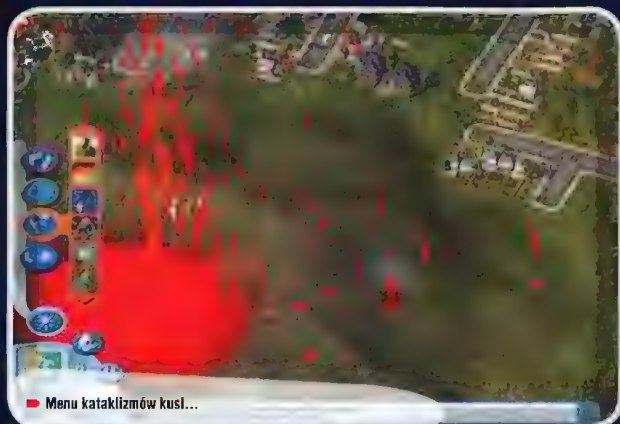
Historia Sim City

Pomysł na grę Sim City powstał w głowie Willa Wrighta, jej głównego projektanta, po lekturze książek „Urban Dynamics” oraz „System Dynamics” amerykańskiego socjologa Jaya Forestera, które opisywały reguły rządzące rozwojem miast i metropolii. Pierwsza część Sim City programowana była przez dużą część 1988 roku, zespół pracujący nad nią nie zdążył jednak z premierą na okres świątecznej gorączki zakupów, przez co gra ukazała się dopiero w lutym 1989 roku - a więc okresie mało korzystnym dla sprzedaży gier komputerowych. Mimo to szybko zdobyła dużą popularność - wymiernie pomógł w tym poświęcony grze artykuł w magazynie „Newsweek”. Swoją drogą, jedna z pierwszych publikacji dotyczących gier komputerowych, jaka ukazała się w „poważnej” prasie. Kolejne części gry trafiły na rynek dużo później - w 1996 roku SimCity 2000 (z nową izometryczną grafiką), w 1999 roku zaś SimCity 3000 (jeszcze większa złożoność symulacji, w pełni trójwymiarowe środowisko gry).



Sims Ville

Wiele pomysłów wprowadzonych do Sim City 4 przeniesiono bezpośrednio z gry SimsVille, która miała być czymś pomiędzy The Sims a Sim City. Firma Maxis pracowała nad SimsVille w okresie 1999-2001, ostatecznie jednak zarzuciła ten projekt i skupiła się na SimCity 4 i The Sims Online. SimsVille miało się różnić od SimCity przede wszystkim pod względem skali - zamiast wielkimi metropoliami, tutaj burmistrz miał zarządzać małym miasteczkiem. Drugą istotną różnicą było to, że w założeniach gry każdy mieszkaniec miał mieć własną osobowość, dokładnie opisaną szeregiem współczynników. Inny był także główny cel rozgrywki, bowiem o ile w pierwszych częściach Sim City najistotniejszy był rozwój miasta i jego budżet, tak w SimsVille - zadowolenie mieszkańców.



draty o jednakowej powierzchni. To opcja bardzo podobna do wyboru parceli mieszkalnej w oryginalnym Sims, a niemalże identyczna do wyboru dzielnicy w najnowszym dodatku, Sims: Zwierzaki.

Co ważne, nie jest to jedynie zmiana estetyczna, nie jest to gadżet, który w niewielkim tylko stopniu wpływałby na rozgrywkę. Wręcz przeciwnie - wprowadzenie takiego rozwiązania zmienia całkowicie filozofię gry, zamiast bowiem skupiać się na jednym mieście, możesz (ale oczywiście nie musisz) własne urbanistyczne ambicje rozłożyć na cały region. Oznacza to np. że jedno z miast może być tym typowo przemysłowym, zanieczyszczonym przez kilka stojących tam elektrowni, inne natomiast niemalże luksusowym kurortem, pobierającym energię elektryczną z pierwszego z wymienionych miast. Miasta regionu mogą się zresztą w stanie niezmiennym, takim, w jakim je zostawiłeś. Może to mało realistyczne, ale na pewno naturalne, a przede wszystkim doskonale wpływające - po pierwsze - na skalę prowadzonej rozgrywki (możesz teraz projektować miasta z dużo większą swobodą), po drugie zaś - na samą grywalność. (Bo zajmowanie się problemami kilku miast jednocześnie byłoby uciążliwe i chyba nie dawałoby zbyt wiele satysfakcji.)

Boska interwencja

Po wybraniu kwadratu-obszaru zajmowanego przez twoje miasto przechodzisz do głównego ekranu gry - ekranu miasta, gdzie objawia się, po pierwsze, kolejne podobieństwo do The Sims (rozmieszczenie elementów interfejsu niemalże identyczne), po drugie zaś - kolejna fundamentalna zmiana wprowadzona w nowej części serii. Chodzi tu o trzy tryby prowadzenia gry na ekranie miasta, z jednej strony - niezależne, z drugiej zaś - mocno ze sobą powiązane. Tryby te to tryb Boga, tryb Burmistrza i tryb Moje Simy, każdy z oddzielnym zestawem poleceń i możliwości. Na początku zechcesz najpewniej rozpocząć od trybu boskiego, w którym wpływasz na ukształtowanie obszaru wybranego dla miasta. Jako istota boska możesz obniżać i podnosić grunt, wysyłać wiatry (nie zrozum tego zbyt dosłownie - bo do tego nie trzeba być bogiem), które erodują skały, czy wykonywać inne, równie nadprzyrodzone sztuczki; decydują one głównie o tym, na jakich ziemiach powstanie miasto. W trybie Boga rozpoczynasz zawsze wtedy, kiedy wybrany obszar jest całkowicie pusty, samo założenie miasta odbywa się w momencie przejścia do trybu Burmistrza. Wtedy dopiero nadajesz miastu (i burmistrzowi) nazwę, wtedy też tracisz część boskich mocy, cały czas jednak zostaje dość bogate menu katastrof naturalnych, również przyporządkowane do boskiego trybu.

Zamiast śledzić wykresy, po prostu przyjrzyj się własnemu miastu.

Kochamy naszego burmistrza!

Burmistrz to tryb, w którym będziesz znajdował się przez zdecydowanie największą część czasu w grze. Gdy go wybierzesz, boskie ikonki z lewej strony ekranu zmieniają się w zestaw poleceń podobny do tego, jaki znamy z wcześniejszych części gry. Jako burmistrz głównie budujesz albo stawiasz gotowe budynki użyteczności publicznej, albo wyznaczasz strefy mieszkalne, handlowo-usługowe i przemysłowe, na których ma się rozwijać twoje miasto. To natomiast, czy będzie się rozwijać, zależy już tylko od tego, jak dobrze będziesz nim zarządzał. Poza opcjami budowlanymi burmistrz ma także dostęp do szeregu wykresów i grafów obrazujących rozwój miasta, potrzeby mieszkańców i inne tego typu parametry, może także skonsultować się z doradcami. Do dyspozycji burmistrza oddano także podstawy kierowania służbami ratunkowymi, możesz więc samodzielnie wysłać policję czy straż pożarną do dowolnie wybranego miejsca, jeśli uważasz, że AI nie da sobie z tym rady.

Sim w wielkim mieście

Ostatni tryb to Moje Simy. W trybie tym możesz zaprosić do własnego miasta pięciu Simów - albo importowanych z twojej kopii gry The Sims, albo wybranych z 24 dostępnych przygotowanych już na potrzeby Sim City. Możesz wskazać dom, w którym mają oni zamieszkać, następnie zaś śledzić ich życie, rozwój zawodowy i społeczny. Simy pełnią też rolę agentów burmistrza, tzn. są tymi mieszkańcami miasta, których pozbawiono anonimowości - zawsze wiesz, gdzie się znajdują, możesz poznać ich myśli dotyczące tego, co się dzieje wokół nich. Są swoistym barometrem nastrojów mieszkańców zarówno w okolicy, jak i całym mieście.

Pomysł z takim bezpośrednim wprowadzeniem Simów do Sim City 4 wydaje się trafiony, jest zresztą naturalnym wynikiem procesu powstawania nowej edycji Sim City (tyle tu przecież inspiracji, zapożyczeń itd.), sądząc jednak, że nie został on rozegrany tak dobrze, jak można to było zrobić. Chodzi mianowicie o to, że stopień interakcji z Simami - a więc i zaangażowania gracza w ich życie - jest zbyt mały. Możesz właściwie tylko obserwować wybraną przez siebie piątkę, możliwości kierowania ich losem czy to pośrednie, czy bezpośrednie są jednak mocno ograniczone. Widać to zresztą w zestawie ikonki-poleceń dostępnych w tym trybie, których... po prostu nie ma.

Z drugiej jednak strony, tryb Moje Simy ukazuje, że w Sim City 4 mieszkańcy miasta są zróżnicowani, mają odmienne potrzeby i oczekiwania w stosunku do burmistrza. W wcześniejszych częściach cyklu byli po prostu niemalże jednolitą masą obywateli, teraz zaś mieszkańcy bogaci i wykształceni żądają od władz miasta czegoś zupełnie innego niż biedni, niewykwalifikowani pracownicy. Połączenie The

SimCity 4 nadaje mieszkańcom wirtualnych miast dodatkowych cech indywidualności, sprawiło też, że gracz musi się już przejmować nie tylko prawidłowym rozmieszczeniem stref mieszkalnej, handlowej i usługowej, ale także tym, by w odpowiednich miejscach powstawały budynki publiczne.

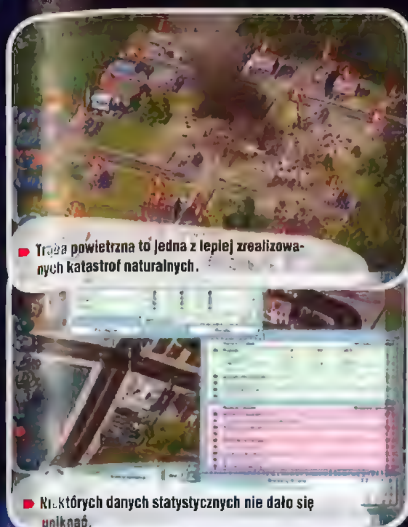
Urbanistyka - to proste!

To kolejny powód, dla którego wciąż istotą gry jest tryb Burmistrz. Mając to na uwadze, autorzy gry postarali się o to, aby gra w SimCity była

wie), a raczej ze względu na brak jakiś nieoczekiwanych dźwiękowych fajerwerków - raczej nie będziesz potrzebował systemu Dolby Surround, by w pełni odczuć wycie wiatru podczas trąby powietrznej.

Czas na kataklizm

Ach, no właśnie. Trąba powietrzna. To, co najlepsze, zostawiłem oczywiście na koniec. SimCity 4 to gra przeznaczona dla dużego grona użytkowników komputerów - nie tylko typowych graczy, w związku z czym jest dość grzeczna - np. większość przejawów prze-



Trąba powietrzna to jedna z lepiej zrealizowanych katastrof naturalnych.



Podstawowy błąd to stworzenie zbyt dużej infrastruktury (w tym przypadku energetycznej) dla zbyt małej miejscowości.



W SimCity 4 możesz zarządzać aż 64 miastami.

Największe oddalenie widoku pozwala obejrzeć niemal całe miasto.

walnej edycji prawdziwą zabawą, a nie przeglądaniem dziesiątek danych statystycznych. Oczywiście dane te są wciąż dostępne, można je przeglądać nawiele sposobów, ale jednocześnie to, co dzieje się w mieście, widać gołym okiem, wystarczy przejechać kamerą nad miastem. Gra oferuje pięć poziomów zbliżeń, a przy dwóch największych możesz się dokładnie przyjrzeć ulicom. Tu, wszystko wychodzi na jaw - jeśli źle działają służby porządkowe, ulice zalegają śmieci, jeśli gdzieś jest wysoki poziom przestępczości, na asfalcie pojawiają się rysowane kredą obrysy ciał, jeśli gdzieś zagęszczenie szkół jest zbyt duże (a za edukację płaci miasto), widzisz, że czas na oszczędności, bo na boisku bawi się tylko garstka dzieci.

Takich przykładów można by mnożyć wiele, bowiem wszystkie właściwe kłopoty i problemy miasta zobrażowane są graficznie w taki sposób, że nie ma wątpliwości, gdzie (i zazwyczaj dlaczego) dzieje się coś złego. To wyraźny krok w stronę ułatwienia gry, uczynienia jej przyjemniejszą dla graczy, którzy pierwszy raz stykają się z serią, dążenie do tego widać też w innych elementach gry. Dla przykładu, kiedy wyznaczasz strefy mieszkalne, komputer samodzielnie podsuwa takie ich optymalne rozłożenie, by każda parcela miała dostęp do drogi, wystarczy też wcisnąć i przytrzymać myszkę w jednym miejscu, by komputer zaproponował sposób rozmieszczenia strefy wokół wskazanego na mapie miejsca. Idąc dalej, dużo łatwiej jest też teraz poprowadzić sieć energetyczną, rury kanalizacyjne, trasę metra itd. Dzięki takim drobniaczkom gra jest prosta w obsłudze, bardzo intuicyjna, budzi też uznanie elegancją, stylem, w jakim została zaprogramowana.

Miasto jak na dłoni

Nowych graczy zdoła też serii poziom wykonania oprawy graficznej SimCity 4, bez cienia wątpliwości najwyższy w historii cyklu. Obiekty pojawiające się na mapie miasta są szczegółowe, bardzo miłe dla oka. Ponadto wszystkie one - a wraz z nim całe miasto - żyją, więcej nawet, pulsują życiem (oczywiście pod warunkiem, że jest w twoim mieście odpowiednia liczba mieszkańców). Liczba budowli, które mogą pojawić się w mieście, sięga - według materiałów prasowych - niemal tysiąca i choć sam nie liczyłem, muszę przyznać, że rzeczywiście stojące obok siebie domy rzadko kiedy się powtarzają. Doskonale prezentują się również 33 budynki specjalne, które możesz postawić po osiągnięciu odpowiednich parametrów wzrostu - np. wymaganie liczby mieszkańców czy wystarczającego obszaru przeznaczonego na strefy przemysłowe.

Są tu też budynki, które będziesz mógł wybudować dopiero wtedy, kiedy region osiągnie np. pewną liczbę mieszkańców, zatem motywuje to do kierowania kilkoma miastami w regionie. Mniejsze wrażenie robi ścieżka audio, nie tyle ze względu na poziom (bo odgłosy miasta są realistyczne, a motywy muzyczne nowoczesne, świetnie wyprodukowane, wtapiające się w tło - jednocześnie zostają w gło-

stepczości to w sumie niegroźne sytuacje, takie jak graffiti czy ekshibicjonizm. Nie usunięto jednak - na szczęście - katastrof i klęsk żywiołowych, które można spuścić na własne miasto niczym egipskie plag. Poza trąbą powietrzną (świetny efekt!) jest też tu trzęsienie ziemi, erupcja wulkanu, meteoryty, pożar czy uderzenia pioruna oraz inwazja gigantycznego robota z kosmosu (szkoda, że nie ma Godzilli).

Po wydarzeniach 11 września usunięto katastrofę lotniczą (zresztą tę kwestię w ogóle ominięto w sposób dość żartobliwy - ale to zobaczcie sami), ale i tak SimCity 4 daje duże możliwości szerzenia destrukcji na globalną skalę. Na pewno wam znany, mój redakcyjny kumpel Gemini powiedział niedawno - „SimCity? To ta gra, w której wczujesz gotowe miasto, patrzysz na nie przez pięć minut, a potem zrucasz na nie meteoryty?”. Rzeczywiście ta pokusa jest trudna do odparcia... Ciekawe, jak poradzi sobie z nią wspomniani we wstępie kandydaci na prezydenta Warszawy?



Służby ratunkowe możesz samodzielnie wysyłać na miejsce wypadku.

9

Producent: Maxis/EA ■ Dystrybutor: Cenega ■ Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
■ Akcelerator: tak ■ Internet: <http://simcity4.ea.com/>

- całkiem nowe SimCity 4du a grywalność dzięki zapożyczonym rozwiązaniom
- grafika nie tylko ładna, ale i użyteczna
- możliwość zarządzania kilkoma miastami w regionie
- tryb Moje Simy zbyt mało rozbudowany...

Tennis Master Series 2003

■ Qn`ik

Nowa edycja Tennis Master Series, o dziwo, ma wiele wspólnego z inną grą opatrzoną tym samym numerem: NBA Live 2003. Mimo prezentowania zupełnie różnych dyscyplin, o obu grach można powiedzieć jedno: są najlepszymi symulacjami w obrębie własnej dyscypliny, jakie kiedykolwiek pojawiły się na pecetach.

Tenis nie jest nazbyt efektownym wizualnie sportem. Dwa (lub sporadycznie cztery) osobniki z gatunku homo sapiens biegają po przeciwnych stronach siatki i odbijają raketami małą piłkę. Doping publiczności właściwie tu nie ma: jakakolwiek muzyka, nawet najcichsza, również nie ma na korcie racji bytu. Słychać tylko głośnie i różnie się kojarzące jęki graczy. No i czasem sędziowie coś powiedzą, na przykład 'out', 'net' et cetera. Zasady gry również są proste i sztywne jak publiczność na trybunach - jedyną komplikacją jest nieco dziwny sposób liczenia punktów. No, bo kto to widział, by na początku było 15, potem 30, a jeszcze później 40? Toż to się kupy nie trzyma! Tylko Anglicy byli w stanie takie coś wymyślić. (Aha, jeszcze jedno w sprawie tenisa ziemnego. Fajnie psy się zachowują, jak widzą mecz.)

Już poważnie

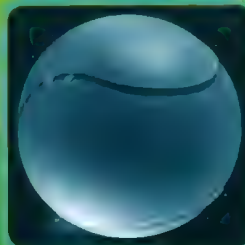
Tenis to gra mająca wielką tradycję. Jej prekursora uważa się za zabawę, która odbywała się na



średniowiecznych dworach francuskich. Jednak zawodnicy nie używali wtedy rakiet - na nie czas nastał dopiero, gdy gra zyskała popularność w Anglii, w końcu XIX wieku. Tamże, w Wimbledonie, powstał pierwszy kort, na którym został rozegrany pierwszy oficjalny turniej. I tak, od tamtej pory dyscyplina ta właściwie się nie zmieniła. Naturalnie dopuszczono do gry kobiety (grające na początku w długich sukniach i gorsetach, a jakże), wzrósł też poziom gry - mimo to tak zasady, jak i otoczka pozostały niezmienne. Tenis to chyba najbardziej konserwatywna gra sportowa świata (poza krykietem), co do tego nie ma wątpliwości. W tym momencie również takowych nie mam co do tego, kto obejmie palmę pierwszeństwa w symulowaniu tegoż sportu na PC. Powitajmy Tennis Master Series 2003!

TMS versus reszta świata

Symulacji tenisa na pececie jest całkiem sporo. Najlepiej z wszystkich tytułów prezentowało się Virtua Tennis Segi, będące konwersją z konsoli. Inne pozycje, takie jak Agassi Tennis czy FILA (recenzowana przeze mnie w którymś z ostatnich numerów), były raczej porażkami niewarty mi, by zwracać na nie więcej uwagi. Tennis Master Series zaś - według mnie - zdecydowanie staje na pierwszym miejscu na podium. Nie ma co prawda tylu ciekawych bajerów jak VT, ale bez wątpienia jest najdoskonalszym odwzorowaniem gry w tenisa ziemnego. TMS 2003 jest grą spokojną i dość statyczną. Nie znajdziesz tu wodotrysków, magicznych piłek, supertajnych kombosów czy ukrytych postaci. Autorzy podeszli do tematu w pełni profesjonalnie, choć być może stało się to kosztem grywalności. Jedyne ekstrawagancje, moim zdaniem, w dodatku niepotrzebne, jest efekt bullet time podczas niektórych powtórek. Nie powala to na kolana, a trochę psuje nastrój wokół



Ranking ATP

1	Lleyton Hewitt	(Australia)	697 p.
2	Andre Agassi	(USA)	679 p.
3	Marat Safin	(Rosja)	569 p.
4	Juan Carlos Ferrero	(Hiszpania)	548 p.
5	Carlos Moya	(Hiszpania)	526 p.
6	Roger Federer	(Szwajcaria)	518 p.
7	Jiri Novak	(Czechy)	467 p.
8	Tim Henman	(W. Brytania)	443 p.
9	Albert Costa	(Hiszpania)	414 p.
10	Andy Roddick	(USA)	403 p.



meczu. Cała reszta już mimo to w pełni trzyma klimat spotkania. Szczególnie ważny jest tu dźwięk: na trybunach sporadycznie pojawiają się brawa, na korcie podczas wymiany panuje śmiertelna cisza, przerywana jedynie odgłosem uderzenia piłki. To gra dla dżentelmenów - kłopot w tym, że niekoniecznie musi porwać graczy, którzy za tenisem specjalnie nie przepadają - oni będą się raczej nudzić.

Zielono mi

Grą uspokaja. Złośliwi mogą powiedzieć, że usypia - nic z tych rzeczy. Z przyjemnością grałem w nią przez kilka tygodni (!) tylko po to, aby się



grze, niezmiennie ięgiż jego wkładu. Najlepiej grać na wirtualnej trawie - zielony kolor pozwala dodatkowo wyczuć różnicę między grą w tenisa na kortach i na zielonej trawie. W grze wyjątkowo, w przeciwieństwie do innych gier, jedynym przeciwnikiem jest jeden z graczy. W grze wyjątkowo, w przeciwieństwie do innych gier, jedynym przeciwnikiem jest jeden z graczy.

Wymiana piłki

Wymiana piłki jest jednym z najważniejszych elementów gry. W grze wyjątkowo, w przeciwieństwie do innych gier, jedynym przeciwnikiem jest jeden z graczy.

Przewidywanie

Przewidywanie jest jednym z najważniejszych elementów gry. W grze wyjątkowo, w przeciwieństwie do innych gier, jedynym przeciwnikiem jest jeden z graczy.

Wymiana piłki

Wymiana piłki jest jednym z najważniejszych elementów gry. W grze wyjątkowo, w przeciwieństwie do innych gier, jedynym przeciwnikiem jest jeden z graczy.

Gra jest znakomita, ale raczej nie porwie nikogo, kto ma alergię na tenisa.

Metody gry

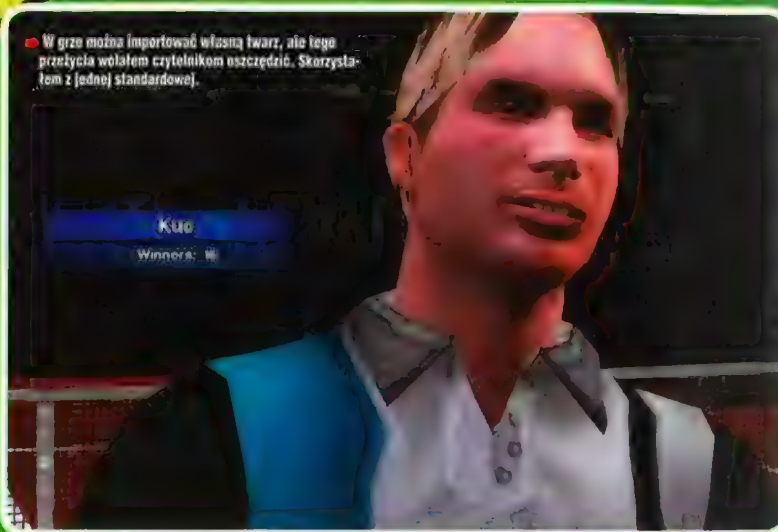
Zawsze preferowałem ostrą grę przy siatce i raczej unikałem wymiany piłek z bardziej odległych miejsc kortu. Trzeba przyznać, że taktyka ta w TMS2003 sprawdza się znakomicie, zwłaszcza dzięki temu, że zawodnicy z chęcią się rzucają do piłki - wygląda to niezwykle efektownie (na powtórce znów pojawia się bullet-time) i nieraz ratuje mecz. Poza tym gra przy siatce ma jeszcze inne plusy - zirygowany przeciwnik zwykle zagrywa wtedy lobem, po którym można wykonać niezwykle efektowny wolej. Naturalnie bardziej stereotypowym sposobem gry jest dostosowanie jej do nawierzchni - inaczej gra się na trawie, inaczej na hali. Notabene rewelacyjnie oddano zachowanie piłki - dzięki niej wyraźnie widać to, że podłoga jest twarda i sprężysta.

Lekko, łatwo i przyjemnie

Nowy Tennis Master Series nie jest grą trudną. Na początku grałem na najniższym poziomie trudności, szybko jednak przeszedłem na najwyższy - nie ma sensu się męczyć z niższymi, gdyż przeciwnicy nie stawiają wtedy właściwie żadnego oporu. Nawet na najwyższym poziomie, Master, wygrywałem każdy set do 1 - góra 2, choć czasem bywało naprawdę gorąco. Nawet jednak wysokie wygrane nie psuły przyjemności z rozgrywki - gdyż w każdym gemie trzeba walczyć do ostatka.

O tym, by najniższego poziomu trudności nawet nie uruchamiać, piszę nie bez powodu. W momencie gdy się zacznie w takowej karierze, nie ma odwrotu - nie da się już tego zmienić. Wada ta przewija się we wszystkich grach z tenisem w roli głównej - i zastanawiam się, kiedy wreszcie producenci pójdą po rozum do głowy.

W grze można importować własną twarz, ale tego przeciętny wolejballista czytelnikom oszczędzić. Skorzystałem z jednej standardowej.



Tryby gry

Niestety Microids podszedł do własnej gry znów przesadnie profesjonalnie. Autorzy, widać, stwierdzili, że dodanie opcji treningu będzie niepoważne, więc takowej po prostu w grze nie ma. W porównaniu do Virtua Tennis i zbijania piłki kregli, TMS2003 wypada tu zdecydowanie źle. Niedostatek ten jest mimo to rekompensowany przez dwa inne tryby - karierę (można utworzyć swojego zawodnika, z czego skwapliwie skorzystałem) i Tennis Master - rodzaj sezonu. W obu przypadkach można na szczęście wybrać wersję skróconą, w których każdy mecz ma tylko po jednym secie, jedynie finał rozgrywany jest klasycznie.

Fani, do sklepów!

Reszta, niekoniecznie. Gra jest znakomita, ale raczej nie porwie nikogo, kto ma alergię na tenisa. Raczej nie kupią jej również zaciekłe feministki, gdyż nie sposób w grze znaleźć jakiegokolwiek przedstawiciela płci pięknej - a wielka szkoda, bo przy takiej jakości grafiki byłoby na co popatrzeć. I bez tego mimo wszystko źle nie jest.

Sposoby odbić

Czyli - w praktyce - klawiszologia. Wbrew pozorom tenisowi wirtuozowie potrafią odbić piłkę na dziesiątki sposobów, nadając jej myślną rotację czy też specyficzną trajektorię lotu. W grze do dyspozycji gracza oddano cztery przyciski odpowiadające za odbicia - i bardzo dobrze, w pełni one do satysfakcjonującej gry wystarczą. Można tu wykonać wszystkie najważniejsze zagrania, nie ma żadnego problemu z wystąpieniem przeciwnika na drugi koniec kortu, lobując. Można również podkręcić piłkę tak, aby po odbiciu od ziemi poleciała jak najniżej. Poza tym każde odbicie jest nieco inne w zależności od miejsca na kortie, z którego się je wykonuje.

8

Producent: Microids • Dystrybutor: Microids • Wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM • Akcelerator: D3D z 16 MB
Internet: www.masters-series-videogame.com



■ oprawa graficzno-dźwiękowa ■ realizm ■ sterowanie



■ brak kobiet ■ brak treningu ■ mało urozmaicony tryb single ■ niemożność zmieniania poziomu trudności podczas turnieju

0 1 2 1

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

■ Mac Abra

GATUNEK: **FPS**

Steven Spielberg i Tom Hanks. Co łączy te dwa nazwiska? Większość z was wykrzyknie bez wahania: film „Szeregowiec Ryan”! Brawo. I co jeszcze? No? Jeszcze jeden film... tak, część osób już wie – serial „Band of Brothers”, znany widzom HBO i TVN pod tytułem „Kompania Braci”.

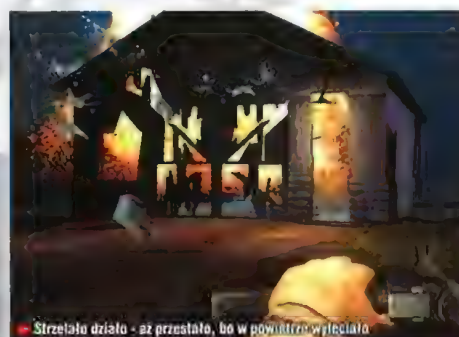
Tym, którzy nie widzieli „Kompanii”, kilka słów wyjaśnienia. W założeniach jest podobny do „Szeregowca Ryana” (ten sam sposób narracji, podobne zdjęcia) – tyle, że opowiada dzieje jednej kompanii amerykańskich spadochroniarzy. Od momentu desantu w Normandii aż do końca wojny. Bohaterem nie jest jeden człowiek – tu bohaterem jest zespół (kompania E), choć naturalnie śledzimy jego dzieje przez przyzmat losów poszczególnych żołnierzy.

Medal of Brothers

Piszę to nie bez powodów. Bowiem pierwsza część Medal of Honor była wyraźnie inspirowana „Szeregowcem Ryanem”. (Lądowanie na plaży Omaha – najbardziej kopiący w tyłek kawałek gry FPS, jaki widziały me oczy – to przecież niemalże kopia podobnej sceny w „Szeregowcu”). Dodatek do MoH z kolei „zauroczony” jest „Kompanią Braci”. Tu również niektóre misje żywcem wzięto z serialu.

Pierwsza to nocne lądowanie spadochroniarzy w Normandii, w gęstym ogniu przeciwlotniczym, później – chaos i gwałtowne starcia pomiędzy grupkami żołnierzy obu stron. Druga – to spokojny grudniowy wieczór w Ardenach – Wigilia! – brutalnie przerwany huraganowym ogniem artyleryjskim Niemców. Wśród skowytu rannych, wrzasków „meedicii!” i „incooooooooo!” wśród fontann śniegu i grzmotu eksplozji, w przeraźliwym trzasku łamanych eksplozjami drzew musimy opanować zamęt, doprowadzić sanitariusza do rannego i powstrzymać panikę we własnych szeregach. Ci, co widzieli „Kompanię”, dokładnie wiedzą, do czego piję.

Obie misje są baaardzo klimatyczne – choć nie czarujmy się: takiego napełnienia emocji, jakim było



lądowanie w Normandii, żadna z nich nie wyzwała. Cóż, nie co dzień sięga się gwiazd czy bije rekord świata. Ale choć próbowano. Tym razem wynik nie jest rekordem, lecz powodu do wstydu też nie przynosi. Życzylbym sobie, by każda gra FPS wywoływała tyle emocji...

Barnes vs. bohater zbiorowy

Ale podobieństwa filmu i gry sięgają dalej niż po prostu kopiowanie fabuły tego czy innego odcinka. W MoH



Dodatek, choć krótki i nierówny, jest niewątpliwie wart grzechu



PS A przecież mogli postawić tam 88-kę. Albo położyć kilka pancerniaków obok rozbitego transportera i w ogóle nie miałyby problemu. Ech...

Chroń własnych kumpli, oszczędzaj ich i prowadź tam, gdzie są apteczki (chłopaki nauczyli się z nich korzystać nie tylko od wielkiego dzwonu).

Nowe zabawki

Revolwery: Webley Mark IV; 7,62 mm Nagant wz. 1895

Karabiny: Lee Enfield, Mosin

Pistolety/karabiny maszynowe: PPSH41 SMG; 7,62 mm DTM; przenośny MG-42 (tylko w trybie multi)

Snajperka: SWD 40

Broń stacjonarna: działka przeciwlotnicze Oerlikon 4 x 20 mm; działka ppanc plot kal. 88 mm; moździerz; Nebelwerfery

Pojazdy: T-34/76; transporter opancerzony z działkiem 37 mm (Sd Kfz 250/10?)

Granaty: dymne (Niemcy - zielone, Anglicy i Amerykanie - czerwone, Rosjanie - brązowo-żółte) oraz rosyjska „cytrynka”



Berlińska wpadka

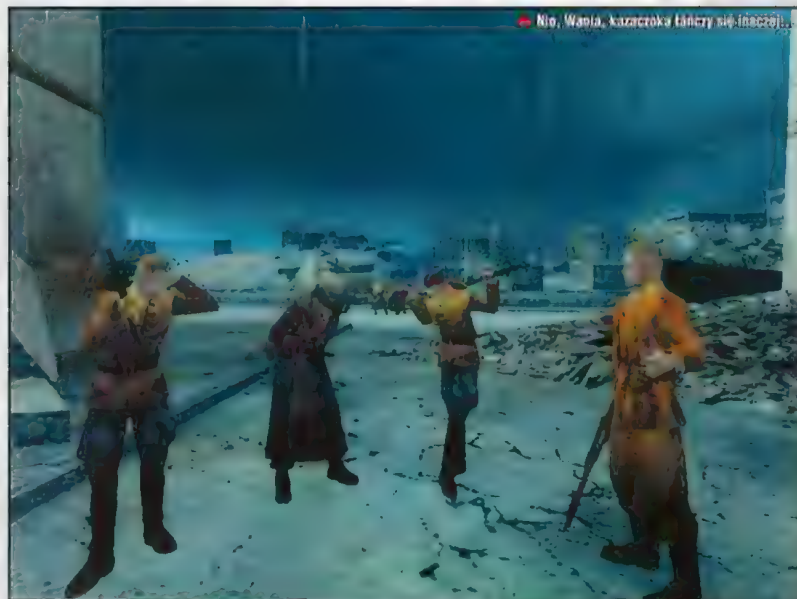
Wiedzie już, że akcja dzieje się w Normandii (lato 1944) i Ardenach podczas niemieckiego kontrataku (przełom lat 44/45). I te misje są w porządku. Na deser dołożono jednak misję rozgrywaną w Berlinie, w kwietniu 1945. Czemu akurat Berlin, tego wolę nawet nie dociekać. Pomysł scenarzystów: Barnes, w przeddzień rosyjskiego szturmu, ma odnaleźć w ruinach Kancelarii Rzeszy listę podwójnych agentów i skorumpowanych polityków, wydaje mi się - najdelikatniej rzecz ujmując - przeraźliwie głupi.

Mniejsza jednak o wiarygodność fabuły. Problem raczej w tym, że ten Berlin jest wyraźnie niedorobiony. Misje berlińskie są - szczególnie gdy jesteśmy świeżo po ardeńskich emocjach - raczej statyczne oraz nudne. No, może poza bitwą pancerną w finale, która wprawdzie też nie emocjonuje za bardzo - ale jest lepsza od zadań, jakie ją poprzedzały. Nie za bardzo podoba mi się scenografia. Berlin wygląda raczej jak miasto po ataku atomowym i to w momencie gdy większość mieszkańców zginęła już na chorobę popromienną. Ani jednego cywila, tu i tam grupki Niemców (skąd oni wzięli tyle czołgów?). A Rosjan spotykasz tylko na samym początku - i końcu berlińskiego epizodu. I to będą ci sami Rosjanie.

Jedynymi godnymi uwagi plusami tej części są opcje: jeżdżenia dość dziwną wersją T-34 (patrz ramka) i skorzystania z pepeszy. Jej 50-nabojowy okrągły magazynek to naprawdę doskonała sprawa w walkach ulicznych, nie powiem. Tym niemniej trzeci epizod jest zdecydowanie najsłabszy (i najkrótszy). Ale nie będę się za bardzo wykrzywił. Wolę taką, nawet niezbyt dopracowaną misję niż żadną. Jak już pisałem w recenzji MoH - co za sztuka kochać kogoś, gdy jest wspaniały i perfekcyjny w każdym calu. Sztuką jest kochać kogoś, nawet mimo jego niedoskonałości - sztuką jest akceptować jego/jej wady. Prawda? Prawda. Zatem niech będzie i Berlin. A co mi tam. I like this game!

Multiplayer

Multi w MoH - i przynajmniej to nawet bez stosowania metod przesłuchań 3 stopnia - jest zdecydowanie słabszy niż w konkurencyjnym RTCW. Co nie znaczy, że nie warto w tym trybie pograć. Szczególnie, że w Spearhead dołożono 12 map i nowy tryb rozgrywki - tug of war (TOW). Urok tej rozgrywki polega na tym, że każda z stron może zniszczyć pola, gdzie respaują żołnierze przeciwnika, tym samym odcinając go od źródła uzupełnień.



8

Producent: Electronic Arts ❷ Dystrybutor: Cenega ❸ Wymagania: PIII450, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX ❹ Akcelerator: 16 MB minimum ❺ Internet: www.ea.com/eagames



■ inspiracja „Band of Brothers” ■ nadal świetny klimat ■ większa liczba pojazdów ■ pepesza ■ nowa i dobra muzyka



■ za krótka ■ nadal brak outro ❶ ■ Berlin odstaje od poziomu pozostałych misji ■ rozwalilem Tygrysa z działka 20 mm!!!

021

Smaczki

Autory MoH potrafią podrzucić dla nas jakiś niezbyt widoczny drobiazg, którym można się później delectować. A to niesamowity mglisty klimat lasu w Boże Narodzenie (zwróćcie uwagę na spadające pojedyncze płatki śniegu o pięknych kształtach). A to jeszcze piękniejszy poranny wschód słońca na drugi dzień. Albo pokrwawione i brudne ręce naszego żołnierza w misji berlińskiej. Swoją drogą, gdy tylko Barnes trafił między Rosjan - najwyraźniej przestał się myć, bo do tej pory rączki miał takie, jakby wyszedł prosto od manikiurzystki.

Ciekawe, czym czuć wówczas jego oddech? :) Ładnie zrobiono też efekt użycia granatów dymnych. Co więcej, tutaj zasłona dymna faktycznie ma sens - i często się przydaje.

Warty osobnego akapitu smaczek to sporo nowej, acz nadal DOSKONAŁEJ (nie bójmy się tego słowa!) muzyki. Jest ona w formacie mp3, choć muszę przyznać, że odsłuchiwana bez obrazu nie brzmi aż tak efektownie jak w grze. Z drugiej strony, piszę ten tekst wsłuchany w



jeden z motywów ze Spearhead - doskonała muzyka, by puścić ją w tle, np. podczas pisania wypracowania. Boskie klimaty, zero efekciarstwa - czego chcieć więcej? (Posłuchajcie „Emmerich” czy „Musstat_t3” - nie powstydziłby się ich John Williams.)

Cease fire, cease fire!

Na koniec jedna, mocno kwaśna - oj, jak mocno! - uwaga: dodatek, tak jak gra, kończy się nagle i niespodziewanie. Nadal nikt nie wysilił się choćby na najskromniejsze outerko czy obrazek końcowy. (A przecież przy lądowaniu misji są bardzo nastrojowe obrazki.) No, to już troszkę olewanie graczy, proszę ja twórców... Te ograne dokumentalne sekwencje filmowe nie są żadnym alibi.

Ale ta órórobinka kwasu nie popsuje nam przecież wspaniałych wrażeń z dodatku. A ten, choć krótki i nierówny - jest niewątpliwie wart grzechu. Jeżeli ktoś ma inne zdanie, czekam na ułubej ziemi. Z palcem na spuście przeciwnotniczego Oerlikona 4 x 20 mm. Masz - góra - trzy sekundy, by zmienić zdanie. frajerze!



Wspaniałe połączenie RTS i RPG.

Celtic Kings



99,90 zł

W prezencie: płyta z muzyką z gry oraz opakowanie DVD!



Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian. Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Karaxa, służącego bogini wojny!

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Opracowane przez



Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37.

Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60



HAEMIMONT GAMES

© 2000-2002 Haemimont Games. Sefia

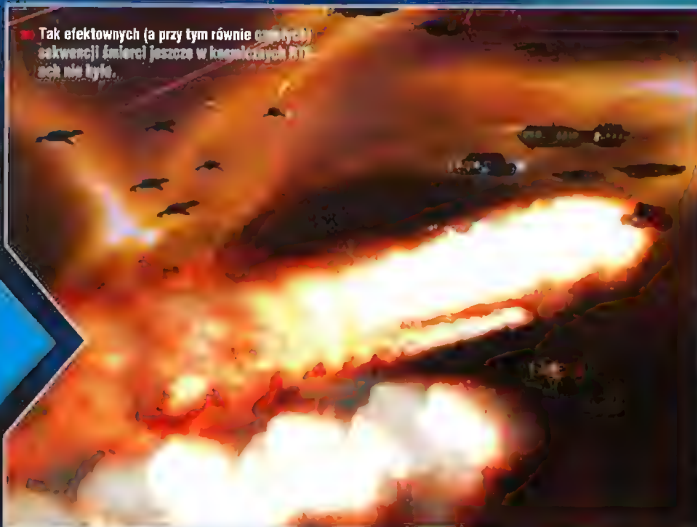
Uzurpator? Nowy władca na gwiazdnym tronie? Oto nadeszła druga kosmiczna strategia czasu rzeczywistego, a wraz z nią nieuniknione porównania tak z nieśmiertelnym Homeworldem, jak i świeżutką Hegemonią. Co wybrać, która gra sprawia więcej radości?

■ Allor

GATUNEK: RTS

O.R.B

Tak efektownych (a przy tym równie ciekawych) okwencji (śmierci) jeszcze w kosmicznych RTS-ach nie było.



Pięć lat. Pięć długich lat minęło, od kiedy rozpoczęto prace nad O.R.B-em. Co oznacza, że w zasadzie jest on niemal tak stary jak Homeworld, mimo że dopiero co się pojawił. Dziwne, dziwne... ale na szczęście gdyby nie to, że wspominał o tym jeden z twórców, nikt by tego nie zauważył. Bo wygląda po prostu świetnie! Wprowadził to samo pisałem miesiąc temu o Hegemonii, co nie zmienia faktu, że dokładnie te same słowa muszę napisać raz jeszcze.

WYGLĄD...

...to nie wszystko, ale... jakby do tego nie podchodzić, ładniejsi mają łatwiej. Mknące w przestrzeni myślicie są po prostu śliczne! To, że wyglądem biją Homeworlda, wydaje się oczywiste, ale one biją także Hegemonię! Bardzo fajnie wykonane modele, szczegółowość i związane z nimi efekty: strzały, rakietki, eksplozje - wszystko to jest obecnie po prostu nie do pobicia.

Ileż to razy oglądałem tutaj bitwy z możliwie dużym zbliżeniem. Losy, dajmy na to, pięciu myśliców. Ich zwroty, ataki, porażki i zwycięstwa. Nie wydając w tym czasie ani jednego rozkazu - po prostu biernie się przyglądając walce. Może nie jest to do końca normalne zachowanie dla dowódcy, ale tutaj pojedynki ogniowe po prostu urzekają. I mimo że walka jest tu podstawową czynnością, jakoś się nie nudzi. Powiem nawet więcej, jest jednym z głównych czynników sprawiających, że chce się do tej gry non stop wracać! Jest to tak widowiskowe, a przy tym tak naturalne - ech, po prostu kawał cholernie dobrze wykonanej roboty. To tak, jakby oglądać z zewnątrz jakiś kosmiczny symulator - tyle tylko, że jest się w nim naczelnym dowódcą, a bitwy mają zazwyczaj więcej uczestników.

...TO NIE WSZYSTKO

Wygląd wyglądem, jednak nawet by poobserwować walkę, trzeba najpierw do niej doprowadzić. Dlatego też teraz zajmijmy się interfejsem. Jak można się domyślić, pole walki jest oczywiście w pełni trójwymiarowe, co oznacza, że poza typowymi „góra-dół” i „prawa-lewo” dochodzi jeszcze trzecia oś - głębina. Wpływa ona oczywiście całkiem pozytywnie na realizm i widowiskowość, ale też przy okazji daje twórcom spore możliwości udziwnienia gry, wymyślenia czegoś tak przełomowego, że... zupełnie bezużytecznego.

Na szczęście Strategy First oparło się tej pokusie i w grze marny do czynienia niemal z dokładną kalką interfejsu Homeworlda, w którym - by zmienić głębokość - wystarczyło wcisnąć bodaj [Ctrl], a następnie ruszyć myszą w górę lub w dół. Tutaj działa to dokładnie tak samo - tyle tylko, że raz ustawiony waypoint można potem swobodnie przesuwać w nowe miejsce. Nie jest to może superpotrzebne w przypadku jednego li tylko punktu nawigacyjnego, ale że tutaj stawiamy dowolną ich liczbę, tworząc całe ścieżki ruchu, opcja to w praktyce bardzo przydatna: zamiast wprowadzania całej trasy „od zera” prościej i szybciej zmienić przecież położenie jednego (czy nawet paru) punktu składowego.

Mimo podobieństwa do Homeworlda i ogólnie dość standardowego interfejsu, na szczęście nie zapomniano o początkujących - tutorial jest i jego nuanse wyjaśnia na tyle dobrze i wyczerpująco, że instrukcji można w ogóle nie dotykać. Problemów i tak nie będzie.

ROZKAZY...

Rzecz jasna, na ustawianiu punktów nawigacyjnych opcje wydawania rozkazów się nie kończą. To w końcu standard. Nie jest nim za to ustawianie taktyki. A przynajmniej nie

w tak dużym stopniu. Bo tutaj na „agresywnym”, „neutralnym” i „unikaniu” dopiero się zaczyna! Do tego dochodzą formacje (koło sześciu różnych) oraz zasady powrotu do bazy/lotniskowca w przypadku wyczerpania się amunicji (tutajże otrzymaniu odpowiednio poważnych obrażeń). Poza tym nie dość, że możemy edytować trzy standardowe schematy zachowań (poza wycofywaniem się w razie odniesienia obrażeń przy nastawieniu resywnym - w tym trybie walka toczy się do samego końca), to jeszcze udostępniono trzy dodatkowe tryby tylko czekające na nasze pomysły.

Zbiór schematów (rozumiany jako definicje modelu zachowania się w obliczu wroga) jest wspólny dla wszystkich naszych jednostek, choć oczywiście każdej przypisujemy dowolny z nich. Można je mieszać nawet w obrębie jednej grupy jednostek, choć to akurat zbyt dobrym pomysłem nie jest. Najfajniejsza jest mimo wszystko możliwość wyboru schematu, jaki standardowo będzie przypisywany do jednostek każdej z klas (myślicze, okręty bojowe oraz wsparcia) w momencie zakończenia ich produkcji. Strasznie to ułatwia zapanowanie nad całością sił, zwłaszcza gdy tuż po opuszczeniu stoczni znajdą się w ogniu walki. Bez automatycznego przypisania im „agresywności”, trzeba by było samodzielnie kierować ich na pole walki (lub czekać, aż zostaną zaatakowani), a tak zadbają o to bez naszego udziału.

...I POSŁUSZEŃSTWO

Tak to się przynajmniej ma w teorii, bo w praktyce różnie bywa. Największym problemem jest na początku przypisywanie sobie reguł rządzących światem gry. W przeciwieństwie do znakomitej większości tego typu produkcji, mamy tutaj do czynienia z całkiem niezłym odwzorowaniem świata rzeczywistego, łącznie z newtonowskimi zasadami fizyki. Co to oznacza w praktyce? Ano choćby tyle, że nie da się wyhamować w miejscu. Że prędkość

Planety wyglądają mniej efektownie niż w Hegemonii, ale ogólnie jest i tak super.

Nież to razy bitwy oglądałem tutaj z możliwie dużym zbliżeniem. Losy pięciu myśliwców. Ich zwroty, ataki, porażki i zwycięstwa. Tutaj walka po prostu urzeka.

Strony konfliktu

Malus

Niewielkie ilości wody, bardzo wysokie temperatury i nieprzyjazny klimat musiały odścisnąć na mieszkańcach planety pićno. Ślad tworzą oni bardzo zdyscyplinowaną cywilizację, a wartość jednostki opiera się na jej osobistej sile i umiejętnościach triumfowania nad przeciwnikiem.

Spółeczeństwo dzieli się na klany, a na ich czele stoi obecnie teokratyczny reżim Nocnego Nieba. Pod jego przewodnictwem cywilizacja Malus rozpoczęła podbój kosmosu. W dodatku ich poczynania kieruje Kodeks Wojownika, w którym naczelnymi wartościami są: chwala w walce, poświęcenie oraz całkowite posłuszeństwo.

Alyssians

Przyjazny świat z umiarkowanym klimatem i bez większych zagrożeń – na nim to właśnie rozwinęła się demokratyczna cywilizacja, na pierwszym miejscu stawiająca dążenie do harmonii i poszanowanie praw jednostek. Jej członkowie są także odkrywcami, z natury pokojowymi, bo z nikim wcześniej walczyć nie musieli. A przynajmniej byli nim do czasu zniszczenia ich delegacji na Malus.

Za to barbarzyńskie – z ich punktu widzenia – zachowanie ktoś musi bowiem zapłacić. Obecnie, kto tylko może, wstępuje do sił zbrojnych. Te zaś dysponują zaawansowaną techniką, bardzo dobrymi metodami szkoleniowymi oraz wysokim morale (w końcu bronią się przed najeźdźcami!). Mają tylko jedną słabą stronę: walka jest dla Alyssian czymś nowym. A dla ich przeciwnika od zarania stanowi podstawę bytu.

maksymalną osiąga się dopiero po pewnym czasie. Wreszcie, że zwroty może i są niemal natychmiastowe, ale za to jeszcze przez pewien czas leci się w poprzednim kierunku. Straszne, prawda?

Dla pilotów pewnie tak (przynajmniej takie wrażenie można odnieść na podstawie popularności kosmicznych „symulatorów” – z ostatnich tytułów chyba tylko I-War miał oparty na rzeczywistych prawach fizyki engine, bo reszta to na dobrą sprawę symulatory samolotów). Jednak dowódca musi tylko pamiętać o większej bezwładności własnych sił, o tym, że nie zawsze będą w stanie od razu wykonać wydane przez niego polecenia. Do tego jednak człowiek przyzwyczaja się nad wyraz szybko.

KUPA, MOŚCI PANDOWIE!

Już większy problem stwarza trójwymiarowość pola walki oraz wojskowy porządek. Jak porządek może sprawiać problemy? Ano po prostu – przed wyruszeniem w nowe miejsce oddział stara się utworzyć sztyk podróży. A to niekiedy trwa... Na szczęście jeśli tylko otrzyma rozkaz ataku, rzuci się do walki bez trwonienia czasu, by zebrać się w kupę. Znaczący się w kupę zbiorą się tylko wzajemnie najbliższe jednostki, pozostałe będą leciały choćby i solo, co jest w tym momencie rozwiązaniem w zasadzie idealnym.

Askoło już przy kupach jesteśmy. Występują one w dwóch rodzajach: dużej, stosowanej przy pokojowych przelotach, oraz bojowej. Różnica między nimi jest taka, że np. 20 myśliwców w standardowym dla trybu agresywnego X-je podczas przelotu tworzy jeden wielki krzyż, natomiast podczas ataku rozbijają się na cztery mniejsze X-y, po 5 jednostek w jednym. I to jest super! Można bowiem trzymać jednostki w wielkich grupach, bez obawy, że w walce będą mniej skuteczne od mniejszych zgrupowań

– każdy z tych mniejszych X-ów zachowuje się w pełni autonomicznie, dokładnie tak jak zachowywałyby się cztery osobne grupy.

NIE SAMĄ WALKĄ KOSMOS ŻYJE

Właśnie, właśnie. Dotychczas było niemal wyłącznie o rzeczach związanych bezpośrednio z walką, a przecież nawet tytuł sugeruje, że nie tylko nią gracz tutaj żyje. O.R.B. bowiem to skrót od Off-World Resource Base, czyli powinniśmy się przede wszystkim nastawić na pozyskiwanie surowców. Faktycznie, tak właśnie jest. Porównując z Hegemonią mógłbym napisać tylko jedno: o ile tam rzeczywiście można się było skoncentrować, przede wszystkim na walce, tutaj zaś bez ciągłej dbałości o dopływ surowców obejść się nie sposób.

Skąd się je bierze? Z asteroidów, ale nie wszystkich. Najpierw trzeba wysłać statek badawczy, by ten sprawdził delikwenta pod kontem przydatności do „spożycia” – bo takich skalek jest zdecydowanie mniej niż pozostałego i do niczego nieprzydatnego śmiecia. Statek badawczy można na szczęście puścić samopas, by samodzielnie przebadał wszystko, co tylko na planszy można znaleźć – dobrze, bo to cholernie niewdzięczne zadanie. A gdy już potencjalnego kandydata zlokalizujemy, wysyłamy nań „kopalnię w pigułce”, która po dotarciu na miejsce rozpocznie wydobywanie surowca. Dodatkowo jeszcze z pewnej części powstanie lekki transportowiec, którym urobek będzie transportowany do głównej bazy.

Gdzie zatem tkwi problem? W liczbie nadających się do pozyskania surowców, zazwyczaj bardzo ograniczonej. Nasz przeciwnik też minerały zbiera i często walka toczy się tu właśnie o surowce. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie jedno „ale”. Otóż, zbyt często walka kończy się już po wyczerpaniu się surowców przynajmniej u jednej ze stron. W tym momencie ma się już

bardzo ograniczone możliwości zmiany składu własnych sił i zamiast opisywanych na początku wspaniałych bitew – mamy do czynienia z małymi potyczkami niedobitków. A to nie jest już ani widowiskowe, ani ekscytujące. Co najwyżej nudne, gdy trzeba się ganiać po całej planszy.

DEMOGRAFIA

Kwestia ludności. Została ona rozwiązana w sposób jak najbardziej typowy: mamy ileś tam jednostek ludzi, których przydzielamy np. do statków (na etapie ich budowy po prostu pobieramy ich z puli wolnych osobników), do laboratoriów ewentualnie zadań szpiegowskich – do tych zadań przydzielamy ich własnoręcznie.

Można – rzecz jasna – zwiększyć liczbę ludzi, ale wymaga to np. postawienia nowej bazy. Słowem: standard. Jedynie, co od niego odbiega, to sposób postępowania z pilotami zniszczonych jednostek. Ponośzą oni śmierć, jednak po kilkudziesięciu sekundach liczba naszych „poddanych” wraca do poprzedniego stanu. Odradzają się oni w bazie jako niezatrudnieni i mogą z powrotem zostać przydzieleni do jednostek bojowych (o ile je wybudujemy) czy skierowani do innych badań.

DRZEWO (TECHNOLOGICZNE)

I BUDOWANIE

Co się zaś tyczy wynalazków i ogólnie drzewa rozwoju technologicznego – do Hegemonii nie ma O.R.B.-a w ogóle co porównywać. Tam wynalazków mieliśmy ponad dwieście, tutaj mniej więcej jedną trzecią tego. Na szczęście wszystkie są jak najbardziej użyteczne, więc nie jest to taka tragedia, jak można by wnioskować na pierwszy rzut oka. Tym bardziej że wynalazki opłacamy z tych samych punktów, co budowanie...



Starcia dużych statków wyglądają tu równie widowiskowo, co pojedynki myśliwców.



Co tu kryć - jest to mimo wszystko zwykły kosmiczny RTS. Wprawdzie bardzo dobry, ale bez zbyt wielu ambicji, by być czymś więcej.

8

Producent: Strategy First ■ Dystrybutor: Strategy First ■ Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP

■ Akcelerator: tak 16 MB ■ Internet: www.o-r-b.com



■ bardzo dobra grafika ■ przyjazny i dający duże możliwości interfejs ■ dobry tutorial ■ duża „newtonowość” engine'u ■ edytor



■ mniejszy rozmach niż w Hegemonii ■ niekiedy zbyt powolna ■ czasami dziwne zachowanie statków ■ bardzo limitowane zasoby ■ krótkie kampanie

INFO

Budowanie zaś... w zasadzie jest niemal tak typowe, jak tylko być mogło. Jest kolejka, da się równolegle tworzyć kilka jednostek różnych typów, a także przydzielić produkcję paru bazom. Prócz głównej, która jako jedyna może zostać rozszerzona o stocznice, a tym samym zająć się produkcją większych jednostek, mogą to być jeszcze Bazy Wojskowe oraz lotniskowce.

Dlaczego zatem „niemal” typowe? Bo jest tu coś takiego jak budowa seryjna: jeśli dana baza ma np. wytworzyć dziesięć myśliwców, pierwszy z nich będzie powstawał dużo dłużej niż pozostałe dziewięć, wystrzeliwanych już z szybkością karabinu maszynowego. No, może nie aż tak, ale w każdym razie dużo szybciej niż trwała praca nad pierwszym egzemplarzem. Co ciekawe, działa to tylko w kampanii, bo w skirmiszach i grze sieciowej już się tego nie uświadczysz - pewnie w ramach wyrównywania szans atakujący/obroncy, bo dla broniących się jest to faktycznie duże ułatwienie.

FABUŁA

Tak w telegraficznym skrócie: jeden układ słoneczny, dwie zamieszkałe planety, przepaść kulturalna dzieląca ich mieszkańców; przez nią właśnie pierwsza próba porozumienia się doprowadza do wybuchu wojny (a i jedni, i drudzy walczą w słuszej - w ich mniemaniu - sprawie), artefakty pozostawione przez starożytną cywilizację, uważaną za bogów, oraz przepowiednia zwiastująca

przybycie ich pogromcy. Historia w zasadzie niczym spektaklem się nie wyróżnia, ale to akurat nie jest problemem. Kłopoty dopiero się zaczynają.

SCHODZIMY Z O.R.B.ITY

O dłużeniu się gry (rzecz jasna, nie noni stop) już wspominałem, pora rozwinąć ten temat, a przy okazji powyciągać parę innych niedociągnięć. Zatem w kwestii formalnej - w grze występuje przyspieszenie czasu. Nawet trzykrotne. Tyle tylko, że stanowczo za często chciałoby się mieć jeszcze x4, x5, x6... to, co jest - po prostu nie wystarcza. Nie raz i nie dwa zabierałem się za przeglądanie Actiona, by jakoś sobie umilić czas... a coś takiego o grze świadczy niestety nie najlepiej, bo przecież nie jest to gra wojenna w takim znaczeniu jak, dajmy na to, Harpoon. Tutaj zasiada się przed monitorem dla akcji, a tej niestety niekiedy po prostu nie ma.

Niezbyt zadowalająca jest także liczba misji w kampaniach, konkretnie dwóch. Bo co to w sumie jest niecałe dwadzieścia misji? Na szczęście wprowadzono edytor, ale to akurat nie wszystkich musi bawić, zaś w chwili pisania tego artykułu na stronie gry dostępne były tylko 3 dodatkowe mapy...

Na tym mimo to problemy z grywalnością się kończą, choć właściwie - skoro już się czepliłem - nie mogę pominąć baaardzo długiego czasu uruchamiania się gry. Od momentu wykonania „dwukliku” do ukazania się

menu mija niemalże wieczność! Oczywiście nieco przesadzam, ale ten czas dłuży się naprawdę niemiłosiernie, tym bardziej że na ekranie widać w tym czasie jedynie nieruchome obrazy i listę rzeczy, jakie właśnie się ładują.

Dobrze, że to w zasadzie wszystko, co można zarzucić grze od strony technicznej, bo zarówno instalacja, jak i wymagania sprzętowe są jak najbardziej w normie - tak, że nawet na sprzęcie spełniającym jedynie wymagania minimalne można w O.R.B.-a bez problemów pograć.

O.R.B. JEST JAKI JEST,

A JEST CONAJMNIEJ DOBRY

Grałoby się w O.R.B.-a - gdyby nie zdarzały się przestoje - świetnie. Ale ponieważ przestoje jak najbardziej są - grywalność jest „zaledwie” bardzo dobra. Na szczególne uznanie zasługuje walka, ale niestety na niej świat się nie kończy. Patrząc na całość - za mało tu nowości, by mówić o czymś więcej niż jedynie o fajnym - ba, nawet bardzo fajnym - RTS-ie.

A, byłbym zapomniany. Gra sieciowa też oczywiście jest - na czterech graczy, zarówno lokalnie, jak i przez Internet (i to łącznie z Gamespyem, więc nie trzeba samodzielnie szukać serwerów); są także skirmisze, zresztą rozgrywane dokładnie na tych samych mapach, co rozgrywki sieciowe.

*Wszystkiego najlepszego-
zdrowia, szczęścia, pomyślności
oraz samych najlepszych gier*

*życzy czytelnikom CD-Action
Redakcja Action Plus,
magazynu z solucjami i poradnikami do najlepszych gier*

Najnowszy numer magazynu Action Plus to:

- poradniki i szczegółowe rozwiązania do najnowszych i najlepszych gier - m.in. Age Of Mythology, James Bond 007 Nightfire, Prisoner Of War, Harry Potter & Chamber Of Secrets.
- recenzje najnowszych, premierowych gier - m.in. SimCity 4, Master Of Orion 3, WRC II Extreme, Red Faction II, Arx Fatalis, Divine Divinity, Getaway, Mario Party 4
- 2 płyty CD z pełną wersją emocjonującej gry Heavy Gear
- konkursy z nagrodami - m.in. płyty DVD i kasyety VHS

A całość to 100 stron i 2 płyty CD dla prawdziwych graczy



THE GLADIATORS OF ROME

■ On'ik

GATUNEK: TAKTYCZNA

Gladiatorzy weszli na arenę spokojnie i powolutku, unikając większego rozgłosu. Nie ma wśród nich Maximusa, na próżno również szukać Asteriksa. Pograć jednak można.

Nie jest to powiedziane wprost, ale w grze wcielamy się w łanistę - trenera gladiatorów. Rozgrywkę rozpoczynamy od kupienia rekruta na targu niewolników. Pierwsze plansze to walka sam na sam, dopiero w późniejszej części gry trzeba będzie walczyć... nawet z 10 gladiatorami naraz! Póki co zajmijmy się pierwszą walką.

Droga do sławy

Zaczynamy z marnymi pieniędźmi w kiesie, które starczą tylko na kupno jednego gladiatora i wytrenowanie go w danej umiejętności. Potem rzucamy go na arenę - i nie liczcie, że od razu będzie to Koloseum. Na początku musi wystarczyć kilkumetrowe małeństwo, w którym nawet porządny lew by się nie zmieścił.

Gladiator jak i jest, każdy widzi

Gdyby przeprowadzić badania w społeczeństwie, pewnie większość przeciętnego gladiatora widziałaby podobnie - ten wyglądałby jak Russel Crowe. Niektórzy (jak np. ja - miłośnik Asteriksa) raczej wizualizowałiby przed sobą wielkiego murzyna (ops, Afrozymianina), z wymyślnymi naramiennikami, hełmem, trójzębem i siatką. Jeśli ktoś takich widoków wymaga od gry o gladiatorach, na pewno się nie zawiedzie. Każdego z niewolników możemy odpowiednio wyekwipować (nie za darmo oczywiście) - po pewnym czasie mogą oni wyglądać niczym gromada Robocopów, której cała dżungla nie straszy, nie mówiąc o jakimś małym lwie.

Igrzyski!

Na szczęście misje nie koncentrują się tylko na bezmyślnym wyżyłaniu przeciwników. Niekiedy zadaniem gracza jest np. ochrona senatora, który popadł w niełaszkę (jest on bezbronny i zachowuje się na are-



nie niczym leming), innym razem musi on wykraść klucze, strzeżone przez lwy... niby zróżnicowanie spore, jednakże gra odświeża większość możliwości już w pierwszej walce. Gladiatorzy mogą wykonać niezmiernie małą liczbę ruchów - w zależności od tego, jaką broń dzierży w ręku. Te różnią się sposobem uderzania nimi (wiadomo, inaczej się kłuje oszczepem, inaczej bije maczugą) i czasem, jaki jest potrzebny na „otrząśnięcie” się po ciosie.

Tury czy czas rzeczywisty?

W *Gladiators of Rome* zastosowano ciekawy sposób przedstawienia walki. Teoretycznie toczą się one w czasie rzeczywistym, w praktyce jednak bez pauzowania i planowania z góry każdego ruchu nie da się grać nawet jednym gladiatorom, nie mówiąc już o całej kompanii złożonej z dziesięciu ludzi. Stąd też podczas gry nawet nie zwraca się uwagi na to, że gra toczy się w czasie rzeczywistym - bo i tak pauzowanie następuje średnio co sekundę/dwie. Jednak sama walka nie dostarcza zbyt mocnych wrażeń. Gdy już gladiatorzy osiągną przewagę, pozostaje się tylko cieszyć z rzezi bezbronnych przeciwników, którzy nie są w stanie nawet zadać ciosu, gdyż są atakowani przez trzy postacie naraz.

Technikalia

Oprawa gry jest dość dobra, choć i tu nie obeszło się bez zgrzytów. Na naprawdę potężnym sprzęcie (Athlon 1600 i Radeon 8500) gra niemożliwie „klatkowa” w wyższych detalach - właściwie jedynie te najniższe zapewniały przyjemną oraz spokojną walkę. Problemy pojawiły się już w pierwszym, najmniej wymagającym od sprzętu pojedynku! Niestety bez gigaherowego procesora i potężnego GeForce’a lepiej do tej produkcji nie podchodzić.

Summa summarum

Po pierwszych, dość nieprzyjemnych zgrzytach gra okazuje się pozycją ciekawą i wartą uwagi. Niestety ze względu na jej małe rozbudowanie, kłopoty techniczne i nie najlepszą (zwłaszcza po kilku godzinach) grywalność nie mogą dać jej pełnej siódemki. Za to solidna szóstka należy się w pełni - jeśli ktoś zdecyduje się wydać w Polsce *Gladiators of Rome* i cena nie przekroczy 30 złotych, warto poważnie zastanowić się nad jej zakupem.



WIEM, że nie wiem

Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna (wiem.onet.pl). Pod hasłem „gladiatorzy” znalazłem coś takiego: „za sprawą chrześcijan walki gladiatorów oficjalnie zniesione zostały na początku IV w. p.n.e. przez Konstantyna, faktycznie natomiast przez Honoriusza w IV/V w. p.n.e. Czego to się człowiek nie dowaduje. Jak widać, chrześcijanie pojawili się w Rzymie cztery wieki PRZED narodzeniem Chrystusa (to się właśnie nazywa prawdziwa wiara!).”

6+

Producent: Cat Daddy Games ■ Dystrybutor: Activision Value
■ Wymagania: PIII500, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
■ Akcelerator: niezbędny, 8 MB ■ Internet: www.activisionvalue.com



■ oryginalna ■ dobre połączenie tur z czasem rzeczywistym



■ niewiele rozbudowana ■ na dłuższą metę nudna ■ wymagania sprzętowe

OLN

GATUNEK: **ARCADE**

ULTIMATE PINBALL

■ Ghost

Zanim nastały czasy gier wideo, salony rozrywki zostały opanowane przez inne elektroniczne automaty. Pinballe czasem też zwane flipperami. Mimo coraz większej atrakcyjności gier komputerowych, coraz ładniejszej oprawy audio-wizualnej nowych gier, odbijanie kulki nadal ma wielu zwolenników. Ja również do nich należę.

Minięty jednak czas, kiedy potrafiłem miesięczne kieszonkowe w całości przepuścić jednego dnia w salonie gier. Teraz zabawiam się oszczędniej za pomocą komputerowych symulatorów flipperów. Ultimate Pinball to jeden z nowszych produktów firmy ValuSoft. Dużym plusem, jaki widoczny jest się już na początku obcowania z grą, jest to, że w pakiecie tym zawarto aż 20 różnych stołów. Są one pogrupowane w pięć zestawów tematycznych: przestrzeń, historia, potwory, sporty i miejsca. W tych zestawach gra na poszczególnych stołach ma zróżnicowany poziom trudności. Same stoły



są też różne w stylistyce. Jedne przypominają nowoczesne produkty, które dopiero co opuściły linie montażowe, inne z kolei stylizowane są na starsze, które już od wielu lat gószą w salonach.

Dodatki

Jak to z pinballami bywa, część stołów - oprócz dwu standardowych - wyposażona jest w dodatkowe łapki (flippers), niekiedy jedną, a czasem dwie. Kilka z nich ma też dodatkowe gadżety, jak na przykład magnetyczna czarna dziura czy też obracająca się wieża Eifla. Jest jeszcze kilka innych, ale nie chcę ich tu zdradzać, by nie psuć zabawy. Sama gra jest szybka, płynna - i jest to cecha wszystkich stołów. Niektóre są łatwiejsze, inne z kolei piekielnie trudne, generalnie jednak większość z nich cechuje niezła grywalność. Jak w wielu innych pinballach, tak i tu pojawiają się też opcje znane z innych produktów: extra ball, multiball, double points czy różne rodzaje bonusów.

Utyskiwania

Niestety Ultimate Pinball ma też kilka wad. Największa z nich to przeładowanie kilku stołów elementami graficznymi. Zwłaszcza Hunting

czy UFO. Malunki są tam tak pogmatwane, że przy szybszym poruszaniu się bili (czyli przez większość czasu) mamy problemy z dostrzeżeniem, co się z nią dzieje. Na szczęście stołów takich mamy zaledwie dwa. Poza tym brakuje też tutaj jednego elementu. Sam nie wiem, czy zaliczać go do zalet czy wad. Chodzi o minigierki elektroniczne, w jakie czasem można zagrać na wyświetlaczach. Wszystkie stoły są w takie właśnie wyświetlacze wyposażone, ale... na żadnym z nich nie dostrzegłem nic poza cyferkami.

Wrażenia ogólne

Grafika jest w porządku. Dobrze odwzorowano fizyczne zachowanie i stołu, i samej kulki. Udźwiękowanie stoi na niezłym poziomie. Ale - w wyższych rozdzielczościach grafiki stół oglądamy tylko jako planszę, w całości. Nie ma możliwości, by włączyć scrolling. Nie odpowiadało mi to zupełnie. Inna wada to brak wielu opcji konfiguracyjnych, jakie znam z innych pinballi. Mimo że pewne elementy można ustawić, nie mamy wpływu na liczbę kulek, grawitację i nachylenie stołu czy szybkości bili itp.

Podsumowanie

Choć Ultimate Pinball nie wnosi nic nowego ani odkrywczego do gatunku, złą grą nie jest. Spora liczba i różnorodność stołów, a także solidne ich przygotowanie to mocny atut programu. Choć nie mamy tu specjalnych wodotrysków - jednak odbijanie kulki w tej grze daje sporo radości, a wielomilionowe wyniki są powodem do dumy i jednocześnie zachętą do osiągnięcia jeszcze wyższych rezultatów.



6

Producent: ValuSoft ■ Dystrybutor: ValuSoft ■ Wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, Mouse ■ Akcelerator: zbędny
Internet: www.valusoft.com



■ 20 stołów ■ niezła dynamika rozrywki ■ solidne wykonanie
■ grywalność ■ ładne wykonanie większości stołów



■ niewielka konfigurowalność ■ brak minigier ■ nieczytelność stołów Hunting i UFO

OFI



Pepin Krootki

Przełupny poranek, ból głowy, dwa jaja na twardo (miały być na miękko), rozlana kawa, autobus 144, winda na trzecie piętro, wynimana uprzejmości z przełożonym... Mam, trzymam, nie oddam.



SOLDIERS OF ANARCHY

U mieszczam w czytniku. Instaluję. Oglądam intro, w którym nie bardzo wiadomo, o co chodzi. Na ekranie przewijają się obrazy strzelającej artylerii, walki myśliwców, jakieś barykady w zrujnowanym mieście, wojsko strzelające do tłumu. Zero komentarza. Menu. W jego centrum czaszka jakiegos bliżej nieokreślonego zwierzęcia, dookoła ruiny i zgłiszcza, w górze suną stalowoszare chmury. Uszy atakuje przyciężkawa muzyka z wokalem, która pewnie przypadłaby do gustu Eldowi, lecz mnie przypomina jedynie o dotkliwym bólu głowy. Klikam Single Player. Wpisuję się na listę graczy i dopiero teraz dane mi jest zapoznać się z historią gry.

W chwilę później...

Rozklekotany Hummer sunie z wolna przez spaloną wieś. Wtem na skrzyżowaniu rozlega się huk wystrzału, ze strony pobliskich szop nadbiega grupka żołnierzy. Krzyczą coś, strzelają... kierowca Hummera zaczyna odgryzać się z zamontowanego na dachu kaemu. W tym samym czasie pozostali pasażerowie opuszczają pojazd. Nieśpiesznie otwierają drzwi i wysiadają zupełnie, jakby po długiej podróży zapragnęli rozprostować kości na leśnym postoju i „odcedzić kartofelki”. Postronny obserwator oczekuje, że zaraz położą się na ziemi i poczołgają w kierunku najbliższego rowu. Nic takiego nie następuje. Wróg jest coraz bliżej. Jedna z serii dosięga wreszcie niefortunne-

go „wycieczkowicza”. Ten rozpaczliwie się broni, lecz nie ma szans, bo na każdą wystrzeloną przez niego kulę przypada kilka pocisków nieprzyjaciela. Reszta kompanów stoi obok, najzupełniej nie dostrzegając zagrożenia. Podnoszą broń dopiero, gdy również ich zaczyna smagać deszcz ołowiu. Po niespełna minucie jest już po wszystkim. Na pobojuwisku płonie wrak pojazdu, a obok poniewierają się zwłoki czterech komandosów. A miało być tak pięknie...

Kwalifikacje personelu bojowego

Niestety. Wystrzelani jak kaczki to moi ludzie. Najgorsze to patrzeć na nich ze świadomością, że nic nie można zrobić. Sztuczna inteligencja mych podopiecznych jest zatrważająco niska. Darowałbym im, gdyby chociaż przykładali się do wykonywania rozkazów. A gdzie tam! Wszelkich zadań, bez względu na to, czy jest to rozbrojenie miny, czy też przeskoczenie przez płot walkonie podejmują się, jakby chcieli, a nie mogli. Co z tego, że mamy do wyboru trzy modele path-findingu o rosnącym stopniu złożoności (aby móc dostosować ten parametr do mocy komputera), skoro nawet ten najbardziej zaawansowany jest szabiutki (a normal to po prostu żenada)?

Zgrzyty pojawiają się też, jeżeli idzie o sterowanie pojazdami. Za każdym razem gdy wskazujemy nowy punkt docelowy, kierowca zatrzymuje się, a następnie ponownie rozpędza maszynę. Ponadto obawiam się, że gdyby kazać temu lapserdakowi dmuchnąć w balonik, ewentualnie przespacerować się po prostej, wnet wyszłaby na jaw prawda o przekroczeniu dopuszczalnej zawartości alkoholu w krwi... Dość napisać, że pojazdy zygają jak nieczym „maluch” z zamontowanymi wycieraczkami od TIR-a. Pochwały wymaga za to algorytm, dzięki któremu szybsze jednostki w formacji dostosowują prędkość do maruderów (wobec czego możliwe jest skuteczne współdziałanie pojazdów i piechoty).

We don't need another hero

Akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie przywodzącym na myśl hollywoodzkie obrazy w rodzaju „Mad Max 2”. Ludzkość została zdziesiątkowana przez tajemniczą zarazę, nieliczni pozostali przy życiu posługują się mocno nadźartą przez korozję, powoli odchodzącą w zapomnienie techniką. Światem rządzą gangi. Do lasów powracają dawno zapomniane stosunki społeczne, takie jak niewolnictwo czy handel wymienny. Po lasach szwenda się gros dzikiego



W SOA w zasadzie wszystko przywodzi na myśl Shadow Company - grę, która pod koniec 99 roku nieźle namieszała w komputerowym świecie. Mamy już jednak rok 2003... a upływ czasu jest bezlitosny.

zwierza, w dodatku zmurowanego (pasące się wilki!). Doprawdy niewiele jest gier (Fallout), w których narażamy tyłki dla ratowania równie zdewastowanego i wynędzniałego świata.

Ale, ale, przecież samemu nie wystawiamy czerepu na odstrzelenie. Robi to za nas do dwunastu komandosów naraz. Początkowo startujemy jedynie z kilkoma śmiatkami, lecz wraz z postępami w grze do oddziału dołączają ochotnicy. Tak jak w nieśmiertelnym UFO, zahartowani w bojach żołnierze awansują i zdobywają nowe umiejętności. Pomiedzy misjami zarządzamy własną małą armią w bazie. Mamy do dyspozycji szpital, zbrojownię, garaż, hangar etc. Przy odrobinie szczęścia wymienimy tu też zgromadzony w czasie misji złom.

Broni i pojazdów uświadczymy tu naprawdę sporo. Początkowo zdobycie łazika UAZ będzie powodem dzikiej radości, później na polu walki pojawiają się transportery opancerzone, a nawet potężny M1-24 Hind tudzież F-15.

Wątek ekonomiczno-zarządczy nie jest w sumie jakoś specjalnie rozbudowany, ale stanowi miłe uzupełnienie gry, która wiele za jego sprawą zyskuje.

Shadow Company

Już pobieżne zlustrowanie niniejszej gry pozwala się zorientować, skąd autorzy czerpali wzorce. Właściwie, nie tylko wzorce, lecz również engine graficzny (jestem pewien tego w 99%) i sam przebieg rozgrywki. W SOA w zasadzie wszystko przywodzi na myśl Shadow Company - grę, która pod koniec 99 roku nieźle namieszała w komputerowym świecie, olśniła grafiką i przykuła do monitorów grywalnością. W SOA przytłacza przede wszystkim ogrom obszaru działań, o krawędzi około 1,5 mili. Niby to niewiele, lecz wystarcza, by „poczuć”, jak się walczy chociażby na ogromnych rosyjskich przestrzeniach.

A przyznać trzeba, że Matuszka Rassija wygląda w tej grze wyjątkowo przekonująco (Ameryka już troszeczkę mniej). Stacje kolejowe, kołchozy, bazy wojskowe, zwykłe wsie, brzoźowe łaski... po prostu poezja. Swojsko, sielsko i anielsko prezentują się bloki z wielkiej płyty, na widok których łezka się w oku zakręci mieszkańcy polskich miast (są tak prawdziwi!).

Z dużej wysokości krajobraz wygląda bardzo ładnie, ale... no właśnie, zawsze musi być jakieś „ale”. Z dystansu umożliwiającego skuteczne kontrolowanie przebiegu wydarzeń, pokrywająca teren tekstura okazuje się mieć beznadziejnie niską rozdzielczość. Na zbliżeniu woła zaś o pomstę do nieba. Postaci też są raczej kiepsciutkie, a już dobrego słowa nie da się powiedzieć o sposobie ich poruszania się. Sama rozgrywka także nie wyprzedza Shadow Company.

Tyleż zaskakujący, co denerwujący jest brak noży i broni białej, umożliwiającej ciche pozbycie się wartowników. W przerwach między kolejnymi potyczkami autorzy częstują nas sporą dawką gadaniny. Szkoda, że nie można - jak w przygodówkach - wybierać w dialogach alternatywnych kwestii i w ten sposób wpływać na bieg wydarzeń czy chociażby wydawać cywilom proste polecenia. Kończąc recenzję, należałoby jeszcze wspomnieć o znakomicie - na tle reszty - wykonanym edytorze, który niewiele jednak winduje końcową ocenę.

6

Producent: Silver Style/Simon & Schuster Interactive ■ Dystrybutor: Simon & Schuster Interactive ■ Wymagania: P III 600 MHz, 128 MB RAM, Win98, DirectX 8.1, 700 MB na HDD ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.soldiers-of-anarchy.com



■ edytor ■ sporo różnych pojazdów ■ swajski krajobraz ■ duży obszar działań ■ zarządzanie w bazie



■ AI ■ nie można wchodzić do budynków ■ babcie i niedoróbki ■ grafika na zbliżeniach ■ brak broni białej

MASTER OF ORION II

Po prostu cztery "X", które kopią tyłek! Hbsmiczne eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate powraca, a wraz z nim nieprzespane noce, problemy z terminami, obowiązkami, że o najbliższych nie wspomnę.

Na wstępie pozwolę sobie uczynić jedną bardzo istotną uwagę. Master of Orion 3 jest grą strategiczną w pełnym tego słowa znaczeniu. Rozgrywaną w turach, z mnóstwem tabelek, współczynników, wynalazków, ras, statków i czego tam jeszcze chcecie. Jego nieodzowną częścią jest także opasła instrukcja, którą trzeba przynajmniej przegłądnąć. A najlepiej od deski do deski przeczytać, i to zanim się jeszcze grę uruchomi. Inaczej grozi nam długie błądzenie po omacku. Nawet wieloletni staż wyniesiony z gry w poprzednie części, nie uwolni nas od tego. Po prostu tyle tu nowych rozwiązań, że na początku problemem często będzie już samo ogarnięcie całości gry! Chyba że ktoś jest weteranem Starsów, ale to przecież pozycja jeszcze bardziej niszowa.

■ AITOR

Pan Oriona przybywa...

Naturalnie na niższym poziomie trudności i z małą liczbą przeciwników można wprawdzie przejść bez większych problemów choćby i tysiąc tur, ale będzie to cholernie powierzchowne. Mnóstwo dziwnych komunikatów pojawiających się nagle, a potem samoistnie rozwiązujących się problemów - kurczę, można dojść w końcu do wniosku, że tak na dobrą sprawę wystarczy tylko ciągle przechodzić do kolejnej tury, bo wszystko i tak się będzie jakoś tam do przodu toczyło. Rozwój technologiczny, rozbudowa kolonii, budowa floty - nie musimy nawet ruszać palcem. Jedyne, czym nikt się za nas nie zajmie, to eksploracja nowych układów, przygotowanie projektów nowych statków (choć może się to ograniczać do kliknięcia pojedynczego przycisku - konstruktorów w końcu też mamy) oraz kontakty dyplomatyczne. Przy standardowych ustawieniach także ręcznie musimy wskazać miejsce na przyszłą kolonię lub posterunek, aczkolwiek i to można scedować na doradców.

...wraz ze swą swiłą

Takie podejście do kwestii zarządzania imperium jest zresztą jedną z najmocniejszych stron nowego Master of Orion. W końcu wcielamy się tutaj w rolę imperatora i raczej dziwne by było, gdyby musiał on wszystkiego doglądać osobiście. Od czego ma rzeszę doradców, gubernatorów, dowódców, szefów zespołów badawczych? I nareszcie można to odczuć. Oczywiście niemal wszystko możemy dowolnie zmienić, dostosować do długofalowych planów. I to zazwyczaj na kilka sposobów i by nie być gołosłownym, posłużę się przykładem planety.

Planety

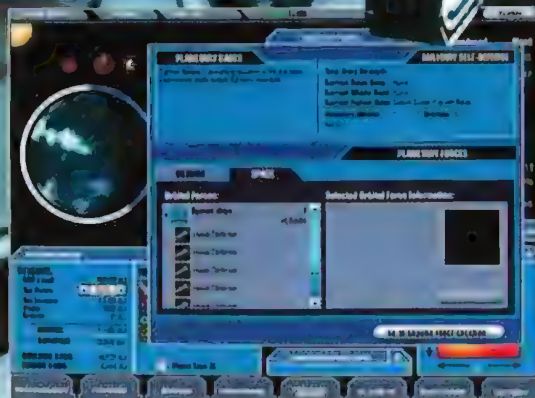
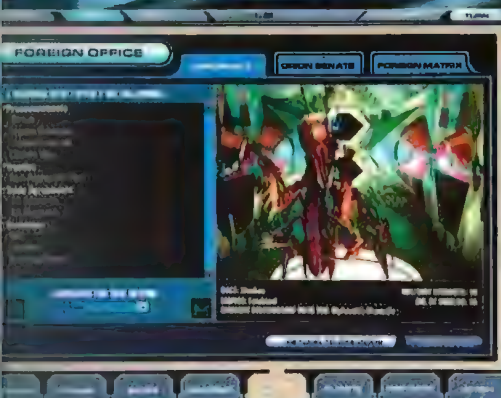
Zaczyna się od wysłania statku zwiadowczego do nowego układu, dzięki czemu uzyskujemy podstawowe informacje o znajdujących się tam planetach: wielkości, zasobności w minerały, rodzaju powierzchni tudzież przyjaznym, lub nie, stosunku do naszych kolonistów. Jeśli znajdziemy coś odpowiedniego, wyznaczamy planetę do kolonizacji (o ile nie scedowaliśmy tego na doradców, ale skoro ma być o samodzielności...).

W tym momencie - o ile w rezerwach znajduje się wolny statek kolonizacyjny - na najbliższej od naszej kolonii, takiej z centrum mobilizacyjnym, zostaje sformowana grupa z jednym statkiem kolonizacyjnym - i automatycznie skierowana we wskazane przez nas miejsce. A co, jeśli nie mamy w rezerwach statku kolonizacyjnego? W takim razie kolonizacja zostaje oczywiście odroczone. Nikt jednak o tym nie zapomni: jedna z planet z wolnymi mocami przerobowymi zajmie się produkcją statku kolonizacyjnego i za kilkanaście czy kilkadziesiąt tur machina, bez naszego udziału, ruszy dalej.

Jeśli bardzo się nam spieszy, możemy samodzielnie wybrać planetę ochotnika, zmienić jej kolejki produkcyjne (są bowiem dwie: osobno projekty wojskowe, osobno cywilne), ustalić inne podatki czy profile wydatków, przyznać granty z budżetu centralnego... możliwości jest masa, choć oczywiście trzeba o nich wiedzieć - ślad też taka rola instrukcji.

I ich rozwój

O zmianach kolejek produkcyjnych było, o podatkach i grantach również, ale przecież nie samymi statkami kolonizacyjnymi planeta żyje. Są jeszcze budowle ziemne, strefy ekonomiczne (DEA), systemy obronne, poziomy zadowolenia mieszkańców... mnóstwo mniej lub bardziej ważnych rzeczy, na które wypada mieć oko. Ale prócz osobistego





Wcielamy się tutaj w rolę imperatora i raczej dziwnie by było, gdyby musiał on wszystkiego doglądać osobiście. Przecież nie jest sam! Od czego ma rzeszę doradców, gubernatorów, dowódców, szefów zespołów badawczych? I nareszcie można to odczuć.

doglądania lub całkowitego scedowania na gubernatorów obowiązków jest też inny sposób. Wystarczy przydzielić planetę do jednej z grup (zresztą jej gubernator także o to zadba, choć - rzecz jasna - to nasz głos jest tu ostateczny), a następnie na jednym z ekranów zarządzania imperium ustalić priorytety rozwoju dla tego typu planet. Co to daje, tłumaczyć chyba nie trzeba - w jednym miejscu wystarczy dokonać korekty, by objęła ona i setkę planet!

☐ SitRep ☐

Największą pomocą w opanowaniu imperium jest jednak SitRep, czyli raport sytuacyjny. To tutaj otrzymujemy informacje o wszystkim, co się w danej turze wydarzyło - w dodatku odpowiednio pogrupowane: i to zarówno pod względem ważności, jak i typu wiadomości. Mamy także opcję odfiltrowywania informacji, poza tym większość z nich zawiera odnośniki zabierające nas wprost do miejsca, gdzie chcą zwrócić na siebie uwagę. Wystarczy kliknąć - i lądujemy na buntującej się planecie i nie tracimy czasu na szukanie jej na mapie.

☐ Gra sieciowa ☐

Przed wszystkim - jest. Poza tym odbywa się w turach (wszyscy przechodzą własne w tym samym czasie), ale ich długość można ograniczyć. Jeśli chodzi o bitwy, te rozgrywają się w czasie. Dzięki temu toczy się to wszystko w znośnym tempie, ale prawdę powiedziawszy i tak jest to propozycja jedynie dla maniaków... i to mających pewność, że za miesiąc nadal będzie się im chciało kontynuować tę grę...

☐ MOO czy nie MOO? ☐

Jeśli tylko ktoś gry typu X-X-X-X lubi (nie mylić z grami XXX dla dorosłych), "trójka" jest pozycją obowiązkową. Fakt, że graficznie mogłoby być lepiej, ale w strategiach turowych schodzi to na dalszy plan. Tak więc...

MOO, po trzykroć MOO!

Rezerwy floty

Wszystkie statki wyprodukowane przez planety, które należą do naszego imperium, najpierw muszą trafić do rezerwy. Rezerwy jako takie w niczym właściwie nie uczestniczą - by cokolwiek z nimi zrobić, trzeba najpierw utworzyć grupę bojową. Do rezerwy trafiają także wszystkie statki z rozwiązanych grup, przy czym o ile po ukończeniu produkcji statek można od razu wcielić do regularnej służby, w tym przypadku zajmuje to kilka - bodajże dziesięć - rund.

Grupy bojowe

Maksymalnie mogą liczyć osiemnaście statków, przy czym ich skład jest ściśle uzależniony od wielkości grupy: większe muszą mieć na stanie nie tylko okręty zdolne do wypełniania głównej roli, jaką przydzielono grupie, ale także osłonę oraz zwiad. Jest to o tyle istotne, że wymusza produkcję przynajmniej kilku różnych modeli statków. Owszem, wprowadzić można jedynie mniejsze grupy, bo w systemie może ich stacjonować tyle, ile tylko chcemy, ale w bilwie większe formacje są po prostu znacznie skuteczniejsze.

Bitwy w kosmosie

Bitwa w nich udział wzięły wszystkie grupy bojowe znajdujące się w danym miejscu. Można - rzecz jasna - dowodzić nimi osobiście, można także jedynie na nie patrzeć, a nawet - gdy już mamy bitwę serdecznie dosyć - dostać jedynie wynik w liczbach. Jeśli chodzi o taktykę, w przypadku bitew rozgrywanych automatycznie każda grupa wykonuje swoje zadania. I to bardzo dobrze: po paru własnoręcznie dowodzonych starciach na resztę już tylko patrzyłem. Bo choć gralicznie do Hegemonii czy O R B-a sporo im brakuje, mogą być znacznie większe i znacznie bardziej widowiskowe.

Bitwy na ziemi

Nowością są tu zgromadzenia wojskowe - podobnie w zamyśle do grup bojowych sił kosmicznych. Jedyną różnicą to doświadczenie, którego te ostatnie nie mają. Aby jednak siły naziemne mogły zaatakować planetę, muszą zostać tam przetransportowane, a to oznacza konieczność stworzenia floty transportowej. Odbywa się to na takich samych zasadach jak w przypadku pozostałych grup bojowych, tyle tylko, że liczba transportowców dobierana jest automatycznie na podstawie wielkości sił naziemnych, które te mają zabrać. Jeśli zaś chodzi o samą walkę, możemy nimi albo samodzielnie dowodzić, albo obejrzeć ostateczny wynik. Nie ma opcji podglądu, poza tym możemy wybierać tylko taktykę. Niby nie za wiele, ale i tak opcji mamy aż nadto.

Rozwój technologiczny

Dzieli się na sześć dziedzin, z których każda ma własny budżet. Największą nowością jest jednak przebieg badań. Najpierw nasi naukowcy mają pomysł. Później nad nim dłużej pracują, a my możemy co najwyżej trzymać za nich kciuki. Wtedy wprowadzają go do pomysłi, ale o terminach nikt nie ma najmniejszego nawet pojęcia. W końcu jednak naukowcy wpadają na sposób realizacji, a my poznajemy termin ukończenia badań, choć oczywiście protesty czy działalność szpiegów może go zmienić. Pozostaje tylko prototyp i dopiero po zakończeniu jego testów możemy, np. na nowych statekach montować ulepszoną wersję silników. Długo to wprawdzie i dość skomplikowane, ale i realistyczne. W dodatku pozwala na całkiem sprawne - choć nieco przypadkowe (zajogłowi wpadną tylko na część - losowa - wynalazków!) - planowanie rozwoju.

Szpiegzy

Dzieli się na kilka rodzajów: od sabotażu, wykradania wynalazków, zabijania itp., a choć szkolenie jednego trwa aż pięć tur (i można szkolić tylko jednego naraz), i tak są bardzo skuteczni; bo złapanie szpiega wcale proste nie jest. Niby można trzymać własnych bez przydziału - zajmują się wtedy szukaniem szpiegów wroga (lub przyjaciela, bo szpiegują się tu wszyscy) - ale można także zwiększyć kontrolę nad obywatelami, choć i tak sposób pierwszy ma niemal zerową skuteczność, a drugi bardzo niekorzystnie odbija się na morale. Jaki z tego wniosek? Ano odbudowywanie zniszczeń jest tu niestety na „porządku dziennym”, ale na szczęście gubernatorzy radzą sobie z tym bez naszej pomocy.

Dyplomacja

Można oczywiście zawierać pakiety o nieagresji, wymianie handlowej, wojskowej i naukowej, a także wyróżniać się np. planetami, wynalazkami i łącząc wiele ofert w jedną. Jest także senat galaktyczny, a to oznacza uchwały popierające, ganiące, wprowadzające nowe prawa (np. pomagające łapać szpiegów) i związane z tym procedury. W sumie to niemal osobna gra, bo gdy wszyscy są ze wszystkimi połączeni przetrzynnymi traktatami, może się nagle okazać, że drobna polityczka z jedynymi przeciwnikami przetrzeździ się w wojnę galaktyczną: wszyscy kontra my.



Nie jest to gra na kilka godzin, a na długie miesiące. I za każdym razem inna.

9

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wymagania: PII 300 MHz, Windows 98/ME/2000/XP 128 MB RAM, DirectX 8.1
■ Akcelerator: zbędny ■ Internet: moo3.quicksilver.com



■ wielka! ■ wspaniała! ■ cudowna! ■ i ma tryb mult



■ ale na pewno nie dla każdego

TONY TOUGH

i noc Pieczonych Ciem

El General Magnifico

Rzadko miewam okazję, by pisać recenzję od razu na podstawie spolonizowanej wersji gry przygodowej, a tak się stało dzięki uprzejmości pijarów (pracowników działu PR) z firmy Techland. Rzadko miewam okazję, by porządnie się pośmiać w czasie gry, a jeszcze rzadziej jest to śmiech szczery, radosny i w dodatku nieprzepelniony przekonaniem, że sam bym tę polonizację zrobił lepiej.

Cóż... ci, którzy wiedzą co nieco o teorii prawdopodobieństwa pojmują, że szansa na zejście się jednego z drugim i trzecim jest mniejsza niż na spotkanie gdziekolwiek w Polsce radnego, który - usłyszawszy za plecami konspiracyjny szepc „wszystko się wydało!” - nie rzuci się natychmiast do ucieczki lub nie weźmie zakładników... No i proszę! Zdarzyło się!

Nazywam się Tough... Tony Tough

Bohater omawianej przeze mnie gry, Tony Tough, jest prywatnym detektywem pracującym w firmie Wallen & Wallen - zajmuje się Bardzo Poważnymi Sprawami (bada choćby tajemnicze kręgi pozostawiane na trawie przez... no właśnie... kogo?), który musi się na jedną noc od nich oderwać i zostawić Ziemię jej własnemu losowi. A to dla-

kapitana Nemo na Anglikach, zemsta Milady Winter na hrabim de la Fere czy „Zemsta” Andrzeja Wajdy na narodzie polskim. I rzeczywiście!

Cała gra podzielona jest na trzy zasadnicze części, z których każda stanowi odrębną i zamkniętą całość - choć wszystkie zmierzają do logicznego zakończenia, w którym czeka nas Ostateczna Konfrontacja (Dobra ze Złem). Kiedy Tony dostanie się do Parku, nie będzie już odwrotu, a po wejściu do Zamku Strachów sytuacja się powtórzy. Wprowadza to pewien porządek i ułatwia graczowi poszukiwanie rozwiązań zagadek, stawianych przed nim przez twórców gry, a tych jest wiele - i wszystkie są ogromnie zabawne.

tego, że tajemniczy łebster O'D... porwał jego współnika, różowego psa Pantaloniara (imię może nieprzetłumaczone najszcześliwiej - w wersji oryginalnej piesek nazywa się Pantagruel, co jest oczywiście

stym ukłonem w stronę imię Rabelais'go). Ślad, pozostawiony zresztą przez porywacza bardzo wyraźnie i celowo, wiedzie do Parku Rozrywki, a ponieważ wszystko się dzieje w przeddzień Halloween, można się spodziewać wydarzeń śmiesznych i strasznych - jak u Gogola.

O niepożytkach wynikających z niewłaściwego używania procy

Grę zaczyna niezwykle zabawne wprowadzenie, które tak naprawdę zrozumieć dopiero pod koniec, choć skojarzenia są dość oczywiste. Kiedy Tony Tough był jeszcze zupełnie małą dziewczynką, jeden z jego sąsiadów powziął doń strasliwą urazę, której skutki zaowocują wydarzeniami, w jakich gracz będzie miał już bezpośredni udział. Targany nienawiścią sąsiad postanowił wyrzucić na Tonym słodką (dosłownie!) zemstę, a przygotowanie do tego zajęło mu trzydzieści lat. Tak starannie przygotowana zemsta powinna całkowicie zaćmić inne słynne zemsty, takie jak zemsta hrabiego Monte Christo na czterech sprawcach jego niedoli, zemsta

Twardo czy miękko - decyzja należy do ciebie

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu wstępu gracz staje przed koniecznością dokonania wyboru poziomu trudności rozgrywki (coś takiego pamiętam tylko z jednej gry - Monkey Island II, i zechciejcie zauważyć, że dość często będę odwoływał się do tego wzorca). Graczom początkującym usilnie doradzam wybór opcji łatwiejszej, w ten bowiem sposób uzyskają wgląd w całość i ogólne pojęcie o kierunkach, w które powinni skierować wysiłki podczas rozwiązywania stawianych przed nimi w grze problemów. Uprzedzam zaś bez bicia, że prześledzenie gry od początku do końca z poziomem trudności ustawionym na cały gwizdek to nie lada wyzwanie! Zagadki są tak pokrętne, że ich logiką można by wyciągać korki z butelek.

Gra grze czasem nie dorówna, nie poleci orzeł w...

Nie bez powodów wspominałem o MI II. Tony Tough prezentuje dokładnie ten sam typ zwiariowanego humoru i silnie zwiariowanej logiki w rozwiązywaniu problemów. Podczas gry w TT odmłodziłem o ładnych kilka lat. Tony jest dokładnie takim samym pechowcem jak Guybrush Threepwood, charakteryzuje go dokładnie ten sam brak skrupułów oraz pomysłowość. Zaklejenie papudze dzioba gumą do żucia, położenie komuś na wycieraczkę deskorolki, ogolenie bezbronnej owcy czy sterroryzowanie kaleki albo wrzucenie detergentu do miski z wodą, w której ktoś obmywa twarz... wszystko to nie są wyczyny, ja-



kimi można by się chlubić. Z drugiej strony – czego się nie robi na ratunek przyjacielowi...

Zresztą Tony dokonuje także wyczynów bardzo szlachetnych. Aby uratować własnego psa będzie też musiał otrzeć łzy na twarzy Kobiety z Brodą, odnaleźć zaginionego kotka, uwolnić filozoficznie nastawioną do życia Bestię z Dżungli, nauczyć pokory pewnego osiłka, zapewnić publiczność Pechowemu Kłownowi i tak dalej. Rozwiązania niektórych problemów są paradoksalne i nieoczekiwane, choć na swój zwariowany sposób – logiczne.

Czego się nie robi dla przyjaciela

Grafika gry jest bardzo zabawna i kojarzy się z otoczeniem, w którym bawił nas Guybrush T. (nie mylić z Gaybrushem – to zupełnie inna bajka). Podczas gry natkniemy się nawet na piratów (czymże byłby Park Rozrywki bez okrętu pirackich?), choć nie oni będą wiązać główną nić intrygi. Wiele z pracowników Parku ma rozmaite problemy (np. z tożsamością artystyczną) – Tony, pomagając je rozwiązać, stopniowo będzie się zbliżał do rozwiązania własnego „haka”.

Gra ma tę zaletę, że nie jest liniowa – owszem, trzeba rozwiązać kilka trudności, ale sposób, w jaki się do tego zabierzemy będzie zależał tylko od nas. Jako się rzekło na początku, pomocne będzie przejście gry na poziomie łatwiejszym.

Monty Tony's Flying circus

Główną zaletą gry jest jej niecodzienny, zwariowany i bardzo zgryźliwy humor – niekiedy balansujący na granicy dobrego smaku, ale w końcu panowie z Cyrku Monty Pythona nauczyli nas, jak ją przesuwac niemal w nieskończoność. Humor ten doskonale oddali autorzy lokalizacji gry, co jest nie lada sztuką, bo nie wszystkie dowcipy dadzą się przełożyć z języka na język. Zabawne są sytuacje, dialogi i otoczenie, w których przyjdzie działać naszemu bohaterowi. Zabawna jest konwencja graficzna, w jakiej zrobiono całą grę, zabawne głosy bohaterów (osobliwie brawa należą się panu, który podkłada głos pod postać Tony'ego. Uzyskanie bezbarwnego i pozornie wypranego z emocji głosu bohatera jest nie lada sztuką). Zabawny jest pomysł, by ubrać naszego bohatera w kostium podobny nieco do ubrania Humphreya Bogarta w niezapomnianej roli zgorzkniałego detektywa Sama Spade'a z „Sokoła Maltańskiego”.

W ogóle od zabawnych pomysłów w grze aż się roi i co najbardziej godnie podziwu – wszystkie zgromadzone w doskonale zmieszanej całości. Gra wcale nie przypomina zbioru luźno dobranych gagów, co łatwo mogłoby się stać, gdyby jej twórcy poszli na łatwiznę (jak to niekiedy robi np. Mel Brooks). Nie bez kozery porównałem TT do sławnego produktu LucasArtsu – w końcu twórcy zrobili coś, co niewiele ustępuje wielkiemu wzorowi.

Uczta Baltazara (*)

O grafice gry można powiedzieć jednocześnie wiele... i niewiele. Zrobiono ją z wielkim pietyzmem i chyba umyślnie utrzymano w konwencji sprzed kilku lat; twórcy bowiem świadomie chcieli – zdaje się – nawiązać do gier, takich jak Day of the Tentacle czy Monkey Island II. I oczywiście w pełni im się to udało. Nie znaczy to wcale, że oprawa graficzna produktu nie spodoba się komuś, kto nie zna tamtych gier. Nie... sama w sobie też jest bardzo zabawna i znakomicie dopasowano ją do klimatu całości (hm... czyżbyśmy zaczęli zbaczac ku meteorologii?). Ostatnio wszyscy coś smęca o rozmaitych klimatach...

Muzyka też jest świetnie zgrana – nie masz co prawda motywów tak wpadających w ucho jak w cyklu Monkey Island, ale niewykluczono, że po prostu za krótko ich słuchałem. Tango „Kryjówka Fernanda” (Fernando's Hidaway) też pewnie zyskało popularność dopiero po



kilkuset powtórzeniach. Ilustracja muzyczna TT znakomicie pasuje do kolejnych lokacji – i tak naturalna, że niemal się jej nie zauważa – zaczyna nam jej brakować dopiero po zamknięciu gry.

Gra oczywiście ma możliwość zapisu stanu w dowolnym momencie, a także kilka bardzo użytecznych opcji (zwiększanie szybkości przemieszczania się Tony'ego, skracanie czasu wyświetlania napisów, wyświetlanie albo ukrywanie zawartości kieszeni bohatera i kilka innych, nad którymi nie będę się tu rozwodził.) W sumie gra się lekko, choć niełatwo.

Do licha, co by tu jeszcze... o!

I to jest może jedyna wada gry – rozwiązania zagadek są niekiedy dość niezwykłe i zdesperowany gracz może wpasć na niektóre z nich tylko wedle starej metody „klikania wszystkim wszystkim”. Z drugiej strony, cała gra jest utrzymana w konwencji filmu z braćmi Marx, więc wszystko jest możliwe i do przyjęcia. Od samego początku wiemy, że trzeba nam przecież przymrużyć oko i zapomnieć o zdroworozsądkowej, dwuwartościowej logice. Tak czy owak uko-

czenie gry daje poczucie nieliczej satysfakcji, co w połączeniu z wszystkimi jej zaletami każe ocenić ją na silną dziewiątkę z plusem.

Na zakończenie jedna uwaga do autorów polonizacji. Zrobiliście, panowie, bardzo dobrą robotę... ale dla doskonałego dopełnienia całości na przyszłość postarajcie się sprawdzić zgodność tekstu z grą. W angielskim niełatwo jest ocenić „w ciemno” płeć rozmówców, i niekiedy zdarzają się zabawne pomyłki (na które z pewnością uwagę zwróci tylko taki zręda jak ja). Ogólnie za polonizację – duże ciacho (z małą pianką!). Więcej tak starannie spolszczonych gier!

(*) Baltazar na to: „a sami się uczta!!!”



9+

Producent: Prograph Research ■ Dystrybutor: Techand ■ Wymagania: PIII350 128 MB RAM, Win 95/98/00/ME/XP karta graficzna 32 MB ■ Akcelerator: nie ■ Internet: www.gotgameentertainment.com/tonyco.jgh
 ■ nieokreślony humor ■ niemal doskonała polonizacja ■ bardzo dobra oprawa muzyczna ■ świetna grafika
 ■ właściwie to żadnych! ■ może tylko to, że czasem NAPRAWDĘ trudno wpasć na rozwiązanie jakiejś zagadki ■ i pewne [drobne] cabolki w polonizacji

ONLINE



TOTAL IMMERSION RACING™

Nareszcie GT, GTS i LMP w porządnym wydaniu! Wprawdzie nie jest to hardcore'owa symulacja, ale z intencją autorów wcale nie była detronizacja Nascarów czy Grand Prixów. Miało wyjść coś, w czym nie stawiano się przede wszystkim na grywalność, co mogłoby konkurować z Gran Turismo 3 (takie wysiłki na PS2 - boskie!). Coś zarówno realistycznego, jak i dostępnego dla graczy bez pięcioletniego stażu w Grand Prix Legends. I udało się! Prawie.

Allor

Gracze z pecetami jakoś do wyścigów GT szczęścia nie mają. Ostatnia z serii niezbyt udanych prób to Le Mans 24 hours. Miało ono wszystkie możliwe licencje, jako jedyny szczytiło się torem w Le Mans, ba, można nawet było jeździć przez 24 godziny non stop - świetne dla fanów tego wyścigu, którzy przy okazji są masochistami (bo w rzeczywistości kierowcy mogą się zmieniać, zaś w grze byliśmy sami) - ale... no właśnie, licencje to nie wszystko! Wprawdzie grafika zła nie była, torów ani wozów nie brakowało, ale wszystko to na nic - najwyżej w świecie nie dało się w to grać z przyjemnością. Czemu? Gdyż sterowanie było koszmarnie. Już czołgi szybciej reagują na ruchy kierownicy.

Rękawice włoży!

A przecież bolidy GT to nie Twardy czy Leopard. Tutaj walczy się o każdy centymetr, a jak walczyć, gdy nasze narzędzie pracy w ogóle nas nie słucha? Na szczęście TIR, mimo kojarzącej się z wielkimi ciężarówkami nazwy, jest w tym względzie wręcz nazbyt czuły. I na szczęście dobry joystick czy kierownica sprawę załatwiają, a że miłośnicy najwyższych prędkości i takich przyspieszeń w dobry sprzęt zainwestować po prostu muszą, wydaje się to w zasadzie normalne. Skoro miało być jak najbardziej realnie, to tak właśnie jest!

Ale, ale - jazdę zostawmy, póki co, może na boku, bo przecież wypadałoby napisać choćby parę słów, o co w tej grze w ogóle chodzi. Że wyścigi i zajmowanie jak najlepszych miejsc, to wiadomo. Że trzy klasy wozów, można się było domyślić z tego, co już zostało napisane. Nadal jednak nie bardzo wiadomo, jak te wyścigi zostały podzielone, gdzie się odbywają, czy są jakieś mistrzostwa... już spieszę nadrobić zaległości!

Kierownica w dłoń!

Do wyboru mamy oczywiście pojedynczy wyścig oraz jazdę na czas. Od tego warto rozpocząć, by chociaż trochę liźnąć zastosowany tu model jazdy. Bo mimo że gra wcale do hardcore'owców kierowana nie jest, to - jeśli chodzi o realizm - za wiele jej nie brakuje! Porównać ją można jedynie z Need for Speed: Porsche Chal-

Gra jest po prostu świetna! Odpowiednio realistyczna, niesamowicie grywalna, z paroma bardzo miłymi pomysłami.



lenge, choć na dobrą sprawę i tak jest odcień bardziej symulacyjna.

Bez obaw jednak! Jak już pisałem, Nascar to nie jest! Owszem, gra jest realistyczna - przynajmniej w moim odczuciu - ale przy tym w dalszym ciągu jazda sprawa w niej wielką frajdę. I aby nie było - wcale nie jestem maniakiem ani Grand Prix Legends, ani F1 GP, ani Nascara. Grać, i owszem, grałem, ale preferuję Porsche (a jeszcze lepiej Gran Turismo 3, ale o tym szło, bo to przecież gra na PS2). W Total Immersion Racing wozy zachowują się wprawdzie tak jakby trochę bardziej realistycznie, ale jednocześnie nadal jest to utrzymane w granicach dostępnych dla normalnych miłośników samochodówek.

Przynajmniej tak się ma sprawa w przypadku dwóch najsłabszych grup. Bo LMP bez odpowiedniego treningu lepiej w ogóle nie dotykać, ale na szczęście zanim do tej klasy dojdziemy, minie trochę czasu i zdążymy doświadczenie zdobyć.

🔄 Karierę czas zacząć

Do zdobywania doświadczenia najlepiej nadają się dwa tryby „karierowe”. Wprawdzie tylko jeden z nich oznaczono jako Career, ale także ten pod nazwą Challenge w zasadzie także można by tym mianem spokojnie określić. Nie należy go jednak mylić z Championship. Mnie się to akurat zdarzyło - na dole zobaczyłem Challenge i przyjąłem, że to mistrzostwa, a tymczasem to niezupełnie to samo. Owszem, kolejne wyzwania mają postać minimistrzostw, ale ich wygrywanie jest jedynie środkiem do osiągnięcia celu, jakim jest odsłonięcie dalszych wyzwań. (Mam nadzieję, że zabrzmiało to zrozumiale?) A także tras i wozów, bo skoro gra ma się również ukazać na konsolach, inaczej być nie mogło.

Rozwiązanie to wprawdzie niezbyt PC-towe, ale jeśli tylko pozbedziemy się uprzedzeń, sprawdza się nieźle. Minimistrzostwa bowiem są całkiem zróżnicowane, jeśli chodzi o wozy i trasy, a to już w zupełności wystarcza, by chcieć więcej i więcej! W końcu jeździ się tutaj po prostu super, a że wozy całkiem sporo różnią się między sobą (i to w prowadzeniu, a nie jedynie wyglądem kokpitu tudzież odgłosach silnika), każde wyzwanie jest inne!

🔄 Wyzwania, wyzwania

Rzecz jasna, nie są to różnice powalające, bo ścigamy się przecież na powszechnie (przynajmniej w części) znanych torach, jak np. Hockenheim, Monza czy Silverstone, ale w przeciwieństwie do zwykłych mistrzostw składających się na karierę, tutaj jesteśmy zazwyczaj dużo bardziej ograniczeni. Na przykład do jednego li tylko modelu wozu, dzięki czemu wszyscy mają takie same szanse. Albo do dwóch, bo tematem przewodnim jest rywalizacja pomiędzy Audi a Bentleyem. Albo pomiędzy wozami brytyjskimi a niemieckimi. Tudzież amerykańskimi. Na torach owalnych i nieowalnych. W dwóch, trzech lub czterech odsłonach. Ech, wyzwania jest w każdym razie sporo, a mimo to na brak urozmaichenia nie narzekałem!

I to mimo że po rozpoczęciu wyzwania stan gry nie zostaje zapisany aż do momentu... gdy je ukończymy. A to oznacza np. godzinę jeżdżenia, którą trzeba poświęcić, zanim będzie można w spokoju odejść od komputera. Moja dobra rada - skorzystajcie z toalety przed każdym startem :).

Atmosfera jest to zarzywać bardzo gorąco, zwiastuje tu po starcie.

Wyścigi o zachodzą słońcu - zwiastuje na powtórki - są bardzo widowiskowe.

Ciekawostka - jak to się dba o tory

W jednym z wywiadów twórcy gry odsłonił parę tajemnic związanych z przenoszeniem rzeczywistych torów do pamięci komputera. Wiadomo, powinny być one jak najbliższe oryginałom - jak najlepiej oglądać. Łatwo powiedzieć... w końcu mogłoby się wydawać, że nie ma nic prostszego, niż ująć się na taki tor, pokazać oficjalną licencję i dostawić się plikami ze wszystkim, co tylko trzeba. Ale to tylko marzenia! Albo przyszłość.

Póki co wszystkim trzeba się bowiem zająć we własnym zakresie. Pół biedy, gdy oznacza to konieczność umawiania się parę tygodni naprzód - oczywiście o konkretnych gwarancjach do pogody czy innych tego typu nieprzewidywanych zdarzeniach. Co jednak zrobić (pytanie retoryczne, bo poza zgrzytaniem zębami i tak nic zrobić nie można), gdy po przybyciu na tor dostaje się od jego kierownika... motocykl? (Naprawdę - tak było!) Nie chodzi tu już o realizm czy uczucie prędkości (bo tego twórcy samodzielnie raczej nie testują), a o czas. Sama jazda pięćdziesiąt na godzinę po trzynastokilometrowym torze zajmuje ponad piętnaście minut. W dodatku można przy tym usnąć - w końcu na prostych rozwijane są tam prędkości przekraczające trzy setki! Jak się jednak można samemu przekonać, efekty tej pracy są więcej niż zadowalające.

BMW w tej wersji na śliskich się wprawdzie nie zachowuje, ale na torach szaleje się nim aż miło.

Od zera do bohatera

Od wyzwań ciekawszy jest jednak tryb kariery. Wprawdzie i tutaj, i tutaj startujemy od najsłabszych maszyn, by ostatecznie zasiąść za kierownicą prawdziwych potworów, jednak postarano się o kilka całkiem miłych dodatków. Najpierw angaż. Nie możemy bowiem wybrać od razu najlepszego teamu. Pierwej trzeba pokazać, że jesteśmy tego w ogóle warci. Zostaje nam zatem relatywnie najsłabszy wóz w najsłabszej klasie i mozolnie piąć się w górę.

Jest to mimo wszystko niezbędne nie tylko ze względu na stopniowe oswajanie się z potworami - bohaterami gry (jak już wspomniałem, najwyższa klasa stawia przed graczem naprawdę spore wymagania!), ale i ćwiczeniu się w cierpliwości. W końcu jeden fałszywy ruch - i żegnajcie punkty! I to wcale nie ze względu na uszkodzenia. Tych bowiem nie ma... Taaa, zdaję sobie sprawę, że dla niektórych może to być błąd, ale mi zupełnie to nie przeszkadzało. Wystarczająca kara to oglądanie uciekających gdzieś z przodu przeciwników, których nijak nie można już dogonić...

Wyścigi, w których bierzemy udział, mają bardzo interesujący skład „osobowy”: tak to bowiem jest, że na tor wpuszczane są

naraz wozy wszystkich trzech klas! A że takie GT nie ma szans z GTS, że o LMP nie wspomnę, sporo czasu spędzimy na oglądaniu (na większości torów bardzo krótkim - co jeszcze bardziej frustruje) tylnych świateł uciekających wozów wyższych klas. Cóż, te wyścigi tak właśnie mają i niewiele można na to poradzić... zresztą później ma się całkiem fajne uczucie, gdy jadąc w jakimś LMP omija się na prostej dublowany GT. Tak, tak - omija, a nie wyprzedza, bo różnice w prędkościach spokojnie mogą przekraczać limit dozwolonej prędkości w terenie zabudowanym, więc co to za wyprzedzanie!

AI kierowców...

Jest ona wręcz idealna! Znaczący się sprawia idealną iluzję jazdy z żywymi przeciwnikami. Tak często spotykanej „jazdy po sznurku” tutaj nie uświadczysz. Wozy przeciwników, i owszem, wybierają możliwie najlepszy tor jazdy, ale nie raz i nie dwa zobaczymy ich, jak po małym przeszarżowaniu ratują się nagłymi skrętami kierownicy!

Jazda za kimś innym jest tu zaprawdę bardzo ciekawym doświadczeniem. Jeśli tylko wystarczająco mocno naciskamy, nasi rywale popełniają błędy. Ich wozami dziwnie rzuca w zakrętach. Ba, spokojnie można zobaczyć, jak wręcz stają bokiem! A jeśli będziemy mieli szczęście, będzie nam dane zobaczyć i wypadnięcie z toru! Popełnianie błędów jest rzeczą ludzką; jak widać twórcom Total Immersion Racing udało się tchnąć „życie” w komputerowych kierowców!

...i ich pamięć

To jednak wcale nie wszystko, bowiem poza robieniem błędów mają oni jeszcze jedną bardzo interesującą możliwość. A jest nią pamięć. I to nie torów. Wystarczy jakiegos z nich niemiło potraktować, na przykład zajeżdżając mu nieładnie drogę czy wciągając go w nie całkiem drobne przepychanki (przy braku uszkodzeń jest to w końcu bardzo często najprostszy sposób na wyprzedzenie!), by mieć później u niego przerąbane!

Naturalnie, nie jest to jeszcze realizm w znaczeniu: przychodzi wku...rzoncy kierowca do boksu i rzuca nam kaskiem w twarz, czy wygłasza skomplikowaną wiaćkę, w której wyraża się źle o żeńskiej części naszej rodziny. Ale lepiej się przygotować na to, że odpłacą nam pięknym za nadobne. A to jakieś malutkie przyblokowanie, a to przepuszczenie przeciwnika... Taaa, niby nic, a jednak - takie subtelności bardzo często decydują o ostatecznym miejscu na podium!

Grafika, i takie tam

Jakie wozy są, każdy widzi. Chociażby na obrazkach. To jednak jedynie część wyglądu

gry, bo przecież wyścigi samochodowe (zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, zwłaszcza wyścigi samochodowe!) to nie seria ładnych obrazków, a przede wszystkim płynność. Bez tego nie da się poczuć wozu, a co za tym idzie - w zasadzie nie ma w ogóle sensu jeździć.

Na szczęście w przypadku Total Immersion Racing wymagania minimalne faktycznie są realnymi wymaganiami minimalnymi i da się przy nich bez problemów grać. Owszem, wiele zależy jeszcze od karty graficznej, ale już GeForce w zupełności wystarczy, by gra śmigała aż miło! Jedyne, co trzeba wyłączyć, to mapowanie środowiskowe i cienie. Niby wozy wyglądają przez to gorzej, ale za to wrażenie prędkości jest po prostu super! Zresztą nie tylko wrażenie prędkości. Wszelkie nierówności toru, ruchy kierownicą, hamowanie - wszystko to wręcz się czuje! I wcale nie chodzi o Force Feedback (który oczywiście jest), a o pochylenie wozu. Dokładnie wiadomo, kiedy jedziemy na jednym kole (co przy ostrym wchodzeniu w zakręty zdarza się wcale często!), kiedy ślizgamy się bokiem, a kiedy trafiliśmy na poprzeczny garb. Niby nie jest to nic odkrywczego, ale tutaj sprawa to wrażenie naturalności i zachwycić się tym po prostu trzeba!

A wracając jeszcze do grafiki, wypada wspomnieć o dostępnych widokach. Za wiele ich nie ma - tylko trzy. Na szczęście wszystkie są w stu procentach użyteczne! Kokpit spełnia wszystkie standardy, poza wyposażeniem w poduszki powietrzne: deska rozdzielcza, kierownica, dłonie, ruchy głową - jest wszystko poza muchami na szybie. Dalej zderzak. Już nie tak dla mnie rajcujący, ale tylko dlatego że wolę widok z wnętrza, bo i jemu niczego nie brakuje. Trzecią kamerę umieszczono za plecami bolidów. Nie daje wprawdzie tak wielkiego uczucia prędkości, trzeba się także przyzwyczaić do innej perspektywy, ale i to jest widok w pełni grywalny, choć oczywiście wymaga wprawy.

Muzyka (silnika) i inne dźwięki

Jak dla mnie, po prostu poczuł! Realizmu sprawdzić wprawdzie nie mam możliwości, ale bazując na transmisjach TV - tak, to jest dokładnie to! Pomrukiwanie, ryki, syk powietrza sprężarki - wszystko jest i to cholernie miłe dla ucha! Czuję się po prostu moc tych bestii! Poza odgłosami silników są jeszcze - rzecz jasna - i wszystkie pozostałe: zmiana biegów, pisk opon, puknięcia w karoserię...

A muzyka? Też jest, ale jej największą zaletą jest to, że cicho towarzyszy jeździe w tle. Do boju zagrzewają także głosy z pit-stopu. Wiele ich nie ma, ale przynajmniej bez oglądania się na boki ekranu wiemy, kiedy mamy szansę na dobry czas czy wyprzedzenie rywala z tej samej, co i my, klasy.



Widok z wnętrza kokpitu - jak widać jest w dodatku bardzo przydatny.

Na powidoki patrzy się to nawet przyjemniej niż w TV - w końcu to my jesteśmy jednym z kierowców.



Niedużo realizmu, mnóstwo zabawy!



Bentley Speed 8 (wersja 2001)

Klasa: LMP-GTP
Silnik: V8 z dwiema sprężarkami
Pojemność: 3,6 litra
Moc: ponad 600KM
Moment obrotowy: ponad 650 Nm
Przeniesienie napędu: skrzynia 6-biegowa napędzająca tylną oś
Szerokość: 1990 mm
Długość: 4630 mm
Rozstaw osi: 2730 mm
Nawis przedni: 900 mm
Nawis tylny: 1000 mm
Waga: 916,5 kg
Pojemność zbiorników paliwa: 90 litrów

Bentley vs. Audi - odwieczna wojna

Przez ostatnie lata w świecie wyścigów Audi i Bentley toczyły wojnę. Audi R8 - zwycięzca w wyścigu 24 godziny w Le Mans - przegrał z Bentleyem Speed 8 w wyścigu 12 godzin w Le Mans. W tym wyścigu Bentley wygrał, ale Audi wygrało w wyścigu 24 godzin w Le Mans. W tym wyścigu Bentley wygrał, ale Audi wygrało w wyścigu 24 godziny w Le Mans.

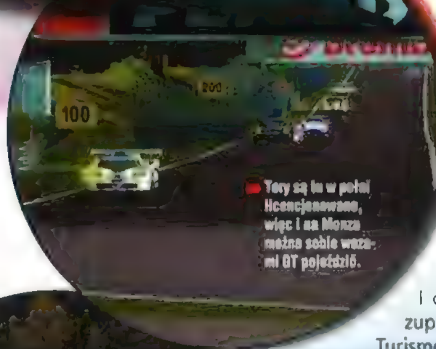


Audi R8 (wersja 2000)

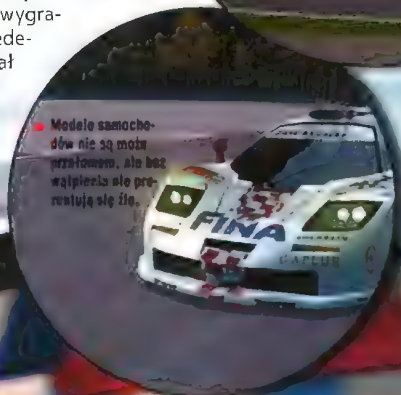
Klasa: LM-P 900
Silnik: V8 z dwiema sprężarkami
Pojemność: 3,6 litra
Moc: 610 km
Moment obrotowy: ponad 700 Nm
Przeniesienie napędu: skrzynia 6-biegowa napędzająca tylną oś
Szerokość: 1980 mm
Długość: 4650 mm
Rozstaw osi: 2730 mm
Nawis przedni: 900 mm
Nawis tylny: 1020 mm
Waga: 906 kg
Pojemność zbiorników paliwa: 90 litrów

Nasz team i my

Pomoc werbalna to jednak nie wszystko, co członkowie naszego teamu mają do zaoferowania. Choćby ocena przez szefa po zakończeniu wyścigu: niby nic, ale przynajmniej można się dowiedzieć, jakie mamy szanse w przyszłym sezonie. Jeśli jest rozentuzjazmowany - mimo iż zajęliśmy trzecie miejsce - nie mamy się czego obawiać. Jeśli po zajęciu drugiego miejsca lądujemy na dywaniku, możemy się bać! Bo w trybie kariery równie łatwo, po wygranym sezonie, skoczyć do wyższej klasy, jak i spaść z piedestału, a wtedy nikt z lepszych teamów nie będzie chciał z nami rozmawiać. W końcu realistyczna kariera zobowiązuje...



Tępy są tu w pełni licencjonowane, więc i na Monza można sobie wozem GT pojeździć.



Modelo samochodów nie są może przełomowe, ale bez wątpienia nie przestają się zle.

Jedziemy?

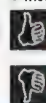
Co tu dużo pisać - gra jest po prostu świetna! Odpowiednio realistyczna, niesamowicie grywalna, z paroma bardzo miłymi pomysłami. Nie jest to może symulator dla najbardziej zatwardziałych pecetowych kierowców - nie ma choćby uszkodzeń - ale jest to w końcu sprawa drugorzędna. A dla normalniejszych graczy wręcz nieistotna - ma być w końcu przyjemnie i tak właśnie w Total Immersion Racing jest!

I choć trudno na tę grę patrzeć jak na coś zupełnie przełomowego (także atak na Gran Turismo 3 moim zdaniem się nie udał), jeśli tylko wyścigi samochodowe lubicie, nie wahajcie się ani chwili - to naprawdę dobra gra! W dodatku im dłużej się w nią gra, tym bardziej wciąga. Niezbyt normalne? Owszem, ale w końcu apetyt rośnie w miarę jedzenia. Tutaj zaś tyle rzeczy czeka na odkrycie...

Ale prócz oceny możemy od swoich, a konkretnie jednego z nich, otrzymać także całkiem wymierną pomoc. To główny inżynier wyścigu. Osobnik ten może bowiem pobawić się - na podstawie naszej jazdy testowej przed wyścigiem - setupem wozu, dostosowując go do toru i naszej specyfiki jazdy. W dodatku setup zmienia się po każdym okrążeniu, bez konieczności zjeżdżania do boksu. I można go jeszcze samodzielnie poprawić! Jak dla mnie - po prostu bomba! W końcu jestem kierowcą, a nie ekspertem od setupów...

9

Producent: Razorworks ■ Dystrybutor: Empire Interactive ■ Wymagania:
PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Windows98/ME/2000/XP, DirectX 8.1
Akcelerator: tak - konieczny, 16 MB RAM
Internet: www.empireinteractive.com



■ świetny model jazdy! ■ Co za przyjemność! ■ niesamowite wręcz AI! ■ automatyczny setup ■ całkiem sporo wozów ■ to samo z trasami



■ brak uszkodzeń

0121

Hut Sędzimir

Autorzy gry wielokrotnie, głównie w rozmaitych wywiadach i oświadczeniach prasowych, podkreślali, że głównym zamierzeniem, jakie przyjęli przy rozpoczęciu pracy nad Arx Fatalis, stało się wyrażenie hołdu i uznania dla ekipy pracującej nad klasyczną grą RPG z pierwszej połowy lat 90 (z 1992 roku dokładniej – Smuggler) zatytułowanej Ultima Underworld. Punkt wyjścia to dość wątpliwy – zamiast tworzyć coś nowego, panowie z francuskiego Arkane Studios chcieli jedynie powtórzyć, choć w nowej technologii, stary przebój – okazuje się nawet, że projekt rozpoczęty w tak kontrowersyjny sposób można wyprowadzić na całkiem niezły produkt finalny.

Szczerze mówiąc, moje oczekiwania dotyczące Arx Fatalis były dość jednoznaczne i bardzo jasno określone. Byłem przekonany, że dostanę fabułę z Ultimii Underworld nieco tylko przerobioną – by nie było kłopotów z roszczeniami posiadaczy praw autorskich do tego tytułu – starą i sprawdzoną mechanikę rozgrywki, a wszystko to zapakowane w engine graficzny, który stworzono na początku XXI, a nie pod koniec XX wieku.

Szczęśliwie moje oczekiwania dotyczące Arx Fatalis dość jednoznacznie rozminęły się z rzeczywistością, bowiem jest to całkowicie samodzielny tytuł, który wcale nie potrzebuje wsparcia od starej Ultimii – z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że sam w sobie stanowi na tyle silną propozycję, by zainteresować graczy bez żadnego odwoływania się do klasyków z przeszłości. Po drugie dlatego, że równie mocno – a może nawet bardziej – jak z Ultimii Underworld, programiści studia Arkane czerpali z wielu innych gier, wśród których wymienić należy choćby serię Thief czy zupełnie nieoczekiwaną w tym zestawieniu... Black & White!

Arx Fatalis

Znajomy z intro – oczywiście spotykasz go także w trakcie gry.

System rzucania czarów w Arx Fatalis zauroczył mnie swobodną kombinacją pomysłów zaczerpniętych z dwóch gier: Black & White i najbardziej klasycznego z klasycznych RPG-ów o tytule Dungeon Master (no i... Ultima Underworld).

Dzień, w którym zgasło słońce

Jeśli taka jednak, a nie inna, jest wola autorów, zacznijmy od tego, co łączy Arx Fatalis z Ultimii Underworld. Przede wszystkim – i być może stąd te nawiązania z prasowych oświadczeń – jest to klimat. Główny bohater Ultimii Underworld przemierzał lochy i podziemia wypełnione monstrami, a miejsca, w których toczyło się życie, jedynie z konieczności zepchnięto pod ziemię. Podobnie jest w Arx Fatalis – choć powód, dla którego świat gry znajduje się sześć – i głębiej – stóp pod ziemią, jest tu inny niż w oryginale. Historię świata Arx przedstawia skromnie, ale spełniając własną rolę, intro – słówce wiszące nad krainą Arx gąsnie, a ludzkość, wraz z dziesiątkami innych nacji rodem ze standardów fantasy, zmuszona jest zejść pod powierzchnię ziemi, by przeżyć.

Bohater gry budzi się uwięziony przez gobliny; nie pamięta, kim jest i dlaczego znalazł się w tak niefortunnej sytuacji. Namówiony przez współtowarzysza niewoli wydostaje się z więzienia i wyrusza przed siebie – w domyśle: szuka odpowiedzi na trapiące go pytania. Gra mimo to osiada na początku na lekkiej mielinie fabularnej i nie daje żadnych wskazówek co do dalszego rozwoju akcji, ponadto nawet specjalnie nie motywuje do jakiegokolwiek działania.

Pieczenie chleba

Ten błąd – naprawiony zresztą po pewnym czasie, kiedy i tempa, i motywacji działaniom graczy nie brakuje – nie przeszkadza jednak, by cieszyć się tym, co jest drugim elementem łączącym Arx Fatalis z Ultimii Underworld. Chodzi tu mianowicie o interaktywność świata, jaki otacza głównego bohatera. Jeśli jesteś zaznajomiony z kanonem komputerowych gier RPG, na pewno znasz słynne „pieczenie chleba”



z Ultima VII. W grze tej gracz mógł mieszać w misie składniki tworzące chlebowe ciasto; ciasto to mógł następnie włożyć do pieca i po pewnym czasie otrzymywał - w nagrodę - świeży, pachnący bochenek chleba.

Ultima Underworld wywodziła się z tego samego prnia, co Ultima VII, również w niej można było na różne sposoby wchodzić w interakcję z otoczeniem choćby po to, by na bazie zmieszanych roślin ugotować magiczny wywar.

W Arx Fatalis jest podobnie, a poza gotowaniem mikstur gra daje dużo innych możliwości - z kija i sznurka można tu złożyć prostą wędkę, surowe mięso ugotować na ognisku, by stało się łatwiejsze do przełknięcia itd., itp. Jest w tym trochę zabawy, z drugiej jednak strony - po pierwszym zachwycie dość szybko przestałem zwracać sobie głowę czynnościami godnymi jedynie gospodyń domowych. Jestem przecież...

Opisz mi nieznanego

...no właśnie, kim? Bohater na początku gry nie jest przyporządkowany do żadnej konkretnej klasy postaci, tak jak ma to miejsce w wielu innych grach RPG, szczególnie tych opartych o system AD&D. Twórcy Arx Fatalis wyraźnie starali się stworzyć taki mechanizm rozwoju postaci, który dawałby graczom dużą elastyczność, możliwość dowolnego kształtowania charakteru głównego bohatera, a co za tym idzie - również charakteru rozgrywki. Co prawda, końcowy efekt nie jest aż tak naturalny jak w doskonałym pod tym względem Dungeon Siege'u, ale i tak pozwala na stworzenie takiego herosa, który najlepiej będzie pasował do indywidualnych potrzeb i stylu gry każdego fana gatunku.

Postać, jaką kierujesz w Arx Fatalis, określona jest przez cztery podstawowe współczynniki (siła, inteligencja, celność, wytrzymałość) oraz dziewięć dodatkowych umiejętności, takich jak walka wręcz, ukrywanie się czy znajomość przedmiotów. Zarówno poziom podstawowych współczynników, jak i dodatkowych umiejętności można na początku gry ukształtować w dość dowolny sposób (oczywiście na bazie puli punktów stałej dla każdej początkującej postaci). Podobnie przy wchodzeniu na dalsze poziomy doświadczenia - można zgodnie z własnym przekonaniem dodawać po punkтику, a to do tego współczynnika, a to do tej umiejętności. Sposób opisaną postaci w świecie gry, jak i mechanizm jej rozwoju są bardzo trafionym elementem gry, tym bardziej że wyzwania stawiane przed graczem wymagają postaci wszechstronnej, która również dobrze włada mieczem, jak i posługuje się magią.

Runy w ruinach

System rzucania czarów w Arx Fatalis zauroczył mnie swobodną kombinacją pomysłów zaczerpniętych z dwóch gier - Black & White i najbardziej klasycznego z klasycznych RPG-ów o tytule Dungeon Master (no i... Ultimy Underworld). By wywołać zaklęcie, gracz musi ułożyć odpowiednią sekwencję z run, których kształty poznaje, odnajdując pradedne magiczne manuskrypty porozrzucone w podziemiach. Tylko odpowiednie runy, ułożone w ściśle określonej kolejności, wywołują efekt w postaci zaklęcia - zazwyczaj tym potężniejszego, im więcej run jest w nim wykorzystanych. Te element znają na pewno wszyscy ci, którzy pamiętają Dungeon Mastera (i... Ultimy Underworld) - tam również czary układało się z magicznych znaków.

Sposób wywoływania run natomiast od razu nasuwa na myśl Black & White - robi się to, przytrzymując przycisk myszy i wykonując nią na ekranie odpowiedni gest. Zdarza się co prawda, że w gorących momentach o rzucenie czaru jest bardzo trudno - jak bowiem zachować potrzebną tutaj koncentrację, kiedy ze wszystkich stron atakują przeciwnicy. Ale jest to zgodne z zasadami większości papierowych systemów RPG, gdzie mag musi być niezagrożony i mieć spokój, aby z powodzeniem rzucić odpowiednie zaklęcie (poza tym można ten proces ułatwić, korzystając ze skrótnów klawiszowych). To frajda tym większa, że czarów jest całkiem sporo (50), a poza tym są one zróżnicowane i często nietypowe (m.in. teleport, niewidzialność, wzywanie astralnych potworów, które na krótko stają do walki po stronie gracza).

Teoria chaosu

Niestety dużo mniej udało się programistom z Arkane system walki wręcz. Tak jak w kilku innych produkcjach RPG oraz quasi-RPG, z akcją obserwowaną z perspektywy pierwszej osoby, tak i tu zastosowano rozwiązanie, jakie - dla mnie - zawsze było niezmiernie chaotyczne i nie przystawało poważniejszemu grom tego gatunku. Tutaj, aby zadać cios, przytrzymujesz na chwilę lewy przycisk myszy, wykonujesz nią ruch, który ma symulować ten wykonywany ręką postaci podczas zadawania danego rodzaju ciosu (pchnięcie, cięcie od dołu lub od góry itd.), następnie zaś zwalniasz przycisk myszki. Dodatkowo im dłużej przytrzymasz lewy przycisk myszy, tym uderzenie będzie silniejsze, z oczywistych jednak względów ciosów takich w określonym czasie możesz zadać mniej.

• Z trollami lepiej nie zaczynać. To mocarni przeciwnicy.

• Teleporty ułatwiają przemieszczanie się w podziemiach Arx.

Nie da się ukryć, że Arx Fatalis to tytuł niedopracowany, nie w każdym detalu zaprojektowany z lekkością i wyczuciem. Z drugiej jednak strony - przyznać trzeba, że tak jak stare gry RPG, potrafi przykuć do ekranu na długie godziny - a poza tym ma kilka pomysłów nowych i świeżych.

Ultima Underworld

Pierwowzór Arx Fatalis, grę Ultima Underworld: Stygian Abyss wydano w 1992, po dwóch latach pracy studia Looking Glass Technologies. Gra charakteryzowała się nieprawdopodobnie zaawansowanym silnikiem - jako jedna z pierwszych, jeśli nie pierwsza, gra RPG umożliwiała swobodny obrót o 360 stopni - oraz niespotykaną wcześniej dbałością o szczegóły symulacji wymaganego świata (tak jak w Arx Fatalis, można było złożyć wędkę, ugotować rybę itd.).

Jak we wszystkich grach z serii Ultima, bohaterem jest tu człowiek z naszego świata (gracz), który przenosi się do krainy o nazwie Britannia jako Avatar. Zbieg okoliczności sprawia, że zostaje wzięty za jednego z porywaczy Arie, córki barona Almirca, którą drugi ze złoczyńców wziął ze sobą do Stygijskiej Otdłani. Almirca decyduje, że tylko wtedy, kiedy bohater przyprowadzi Arie z powrotem, dowiedzie własnej niewinności - takie jest więc główne zadanie, jakie należy wykonać w pierwszej części Ultimy Underworld.



Gra odniosła spory sukces - sprzedano ponad pół miliona egzemplarzy, stała się też inspiracją dla późniejszych produkcji programistów z Looking Glass Technologies, m.in. System Shock i Thief.

Takie rozwiązanie ma jeden plus - cały czas utrzymuje uwagę gracza na tym, co się dzieje na ekranie (czego wcale nie gwarantuje system machinalnego klikania przeciwnika) - poza tym jednak sporo minusów. Dwa najważniejsze to - po pierwsze - trudności z dokładnym określeniem rodzaju zadawanych ciosów (bo wystarczy, że myśłka lekko się „omknie” i już wykonujesz zupełnie inną technikę niż zamierzałeś). Po drugie, niesamowicie wręcz chaotyczny charakter takiej walki (machasz jak popadnie, przy tym jednocześnie odskakujesz lub dobiegasz do przeciwnika, ten też nieustannie szybko się rusza; po prostu - chaos!). Nie jest to wada uniemożliwiająca rozgrywkę, ale myślę, że część „starszkołnych” graczy może rozwiązanie to zrazić, co jest o tyle niefortunne, że to głównie do nich kierowane jest Arx Fatalis.

Wędrowiec na diecie

System walki to zresztą niejedyny nie do końca trafiony element składowy gry. Inwentarz, w którym przechowujesz znalezione przedmioty, ograniczony jest nie wagą zbieranych obiektów, a ich wielkością. Oznacza to, że trzy kartki papieru zajmują tyle samo miejsca, co kuty ze stali miecz! Takie rozwiązanie zawsze budziło kontrowersje i irytowało, szczególnie wtedy, gdy nie mogłeś wziąć ze sobą zbroi, która później przydałaby ci się na pewno, a którą musisz zostawić, bo jej miejsce zajmuje kilka skrawków papieru i cztery jabłka.

Również ze względu na taki inwentarz raczej denerwuje, niż buduje realizm gry konieczność karmienia głównego bohatera znalezionym czy upolowanym prowiantem - a byłoby zupełnie inaczej, gdyby np. jedzenie zajmowało przestrzeń (jakiś worek z kanapkami czy inne pudełko na lunch) niezależną od tej głównego plecaka twojej postaci. Rozważania na temat tego, gdzie bohater nosi wszystkie znalezione przedmioty - jeśli jego postaci w animacjach nie zdobija żadne pakunki - zostawimy już innym recenzentom - Hut Sędzimir zawsze uważał, że z realizmem w grach nie należy przesadzać.

Niedopracowany jest także interfejs - mało intuicyjny, niewygodny, niejednoznaczny i sprawiający problemy nawet po dłuższej grze. Podobnie dziennik/notatki bohatera,

graficznymi. Tej ostatniej niedoróbki osobiście nie doświadczyłem, ale jest ona wymieniona w już na szczęście wypuszczonym patchu. Patch, o którym tu mowa, ściągnąć można ze strony producenta gry, poprawia - rzeczywiście - zdecydowaną większość błędów Arx Fatalis, tym bardziej jednak potwierdza tezę o zbyt szybkim wypuszczeniu gry na rynek.

Kto tu tak hałasuje?

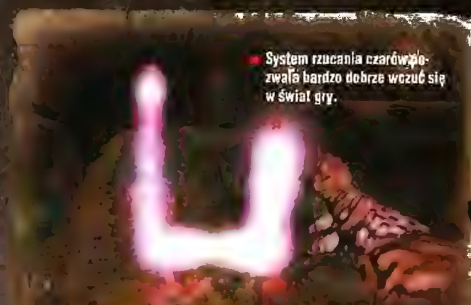
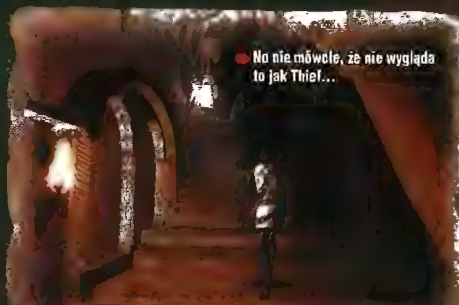
Świat gry, mimo że osadzony właściwie w całości pod ziemią, bogaty jest w szczegóły, wypełniony postaciami, przedmiotami i innymi trójwymiarowymi obiektami. Ogólnie jednak, mimo niewątpliwie estetyki wykonania (tekstury, modele postaci) i szybkości funkcjonowania, engine graficzny sprawia wrażenie lekko przestarzałego. To mniej więcej poziom, jaki reprezentował Thief II i inne gry z widokiem FPP wydawane mniej więcej w roku 2000. Trzeba jednak przyznać, że klimat i charakter podziemi Arx udało się odtworzyć w sposób przekonujący, co najważniejsze zaś - świat ten wygląda tak, jakby ktoś już tu wcześniej żył, ktoś już tu wcześniej wędrował. Szkoda też trochę (ale to wina przyjętej konwencji, a nie grafiki), że głównego bohatera oglądamy tak naprawdę jedynie w animowanych przerywnikach na engine'ie gry, w których kamera z widoku FPP przechodzi w widok TPP.

Złego słowa nie można z kolei powiedzieć o oprawie dźwiękowej - wręcz przeciwnie, jest ona jednym z elementów budujących klimat. Oryginalne jest tutaj to, że klimat ten nie jest tworzony przez motyw muzyczny (których właściwie nie ma), a dźwięki otoczenia - mniej lub bardziej subtelne (od delikatnych skrzypnięć i szepotów do niezidentyfikowanych okrzyków przerażenia). Jedynie, co może denerwować, to odgłosy wydawane przez twoje kroki, nieco za głośne i zbyt dominujące nad resztą dźwiękowego tła.

Dla weteranów

Arx Fatalis to tytuł niedopracowany, nie w każdym detalu zaprojektowany z lekkością i wyczuciem. Z drugiej jednak strony - przyznać trzeba, że tak jak stare gry cRPG, potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. A poza tym ma kilka pomysłów nowych i świeżych (m.in. zapożyczone z Thiefa ukrywanie się w cieniu, symbolizowane przez jedną z ekranowych ikonki). Arx Fatalis, poza tym że wciąż, jest również sporym wyzwaniem w tym sensie, że nie daje graczowi zbyt wiele wskazówek, nie pomaga przesadnie w rozwiązywaniu kwestii.

Tym niemniej wydaje mi się, że wszyscy starsi fani gatunku RPG znajdą w Arx Fatalis coś, co przypomni im stare, dobre czasy i zapewni godną rozrywkę na wciąż jeszcze zimowe noce - im zatem przede wszystkim polecałbym tę produkcję. I to gorąco. Ale nawet jeśli bakcyła gamus roleplayingus potknęłaś niedawno, po Baldur's Gate czy nawet Neverwinter Nights, Arx Fatalis może cię zainteresować dlatego choćby, że ukazuje podejście



które tylko w minimalnym stopniu pomagają w zapamiętywaniu tego, co i gdzie masz zrobić i jak dokładnie brzmiało to hasło, które zdradził ci troll na czwartym poziomie cytadeli (przykład z głowy, nie z gry, ale myślę, że wiesz, o co chodzi).

Przyszyj mi łatkę

Wymienione wyżej wady są - jak sądzę - wynikiem ogólnego niedopracowania gry. Momentami Arx Fatalis sprawia wrażenie gry „przypieszonej”, wydanej przed ostatecznymi testami, bez finalnego szlif. Świadczy o tym mnóstwo szczegółów - od brzydkiej, nieprofesjonalnej czcionki w listach i kamiennych tablicach, które znajdujesz i odczytujesz (Courier Italic?) aż po typowe bugi, takie jak zawieszanie się, wychodzenie do Windows podczas wczytywania etapów czy brak kompatybilności z niektórymi kartami

do gier RPG, jakie zdążyło już porosnąć mchem i pleśnią, mimo to w sposób o wiele bardziej współczesny, przez co bez wątpienia bardziej atrakcyjny. Przygotuj się tylko na to, że bez patcha i odrobiny zacięcia daleko tu nie zajdziesz.

8

Producent: Arkane Studios ■ Dystrybutor: JoWood ■ Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB / 50 MB HDD, Win 95/98/ME/XP ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: www.arxfatalis-online.com/

- klasyczna rozgrywka RPG ■ innowacyjny (mimo wszystko) system magii ■ gra stanowi spore wyzwanie i to nie tylko dlatego - e przeciwnicy są potężni ■ niespotykana interakcja ze światem zewnętrznym ■ realizm (karmienie bohatera, noszenie posiłków) bywa irytujący ■ niewygodny interfejs ■ du - o drobnych błędach w kodzie gry

■ Michał Łukasiewicz

Gdyby ilość miejsca przeznaczona na opis gry miała być proporcjonalna do stopnia jej rozbudowania, niniejszy artykuł winien być może nawet kilkunastokrotnie obszerniejszy. Rzeczywistość na szczęście nie stawia przed recenzentem takich wyzwań. Dzięki temu z czystym sumieniem mogę sobie pozwolić na krótkie, jednostronicowe przedstawienie Sagi Baldur's Gate - pakietu zawierającego wszystkie części legendarnego nie od dziś wskrzesiciela gatunku RPG.

Saga Baldur's Gate

Wskrzesiciel RPG - czyli co? Czyli coś, co udowodniło, że tworzenie gier fabularnych może być nie tylko zajęciem ciekawym, ale i opłacalnym. Tym właśnie był Baldur's Gate - tytułem, który przełamał stereotyp mówiący, iż ambitne produkcje budzą zainteresowanie wąskiej grupy odbiorców, a sukcesem wydawcy jest wyjście na zero. Wcześniej nawet uderzając pochlebnie opinie magazynów nie przekładały się na zainteresowanie graczy - tak było chociażby z Daggerfall'em, który mimo całego uroku przyniósł autorom więcej żmartwień niż powodów do zadowolenia. Interplay wydając Baldur's Gate'a dokonało niemożliwego - pociągnęło szlak, którym później wędrowali inni. I to niejednokrotnie naprawdę z pozytywnym skutkiem.

Nie dziwi więc fakt, że wkrótce po wydaniu BG powstało don oficjalne rozszerzenie, a niedługo potem świat usłyszał o drugiej części Wrót Baldura wraz z następującymi po kolejnym liście dodatkami. Tym oto sposobem Interplay zaważało rynkiem komputerowych gier (RPG), a wielbiciele gatunku przykuć zostali do monitora nie na długie tygodnie, ale na całe miesiące wypełnione zwiedzaniem doprawdy urzekającego świata.

Wielkie zasługi w krzewieniu opowieści o Zapomnianych Krainach w naszym kraju przypisać należy CD-Projektowi, który wszystkie części sagi świetnie przełożył na język polski. Jednak to, co teraz wyczynia CD-P przechodzi najsmielsze pojacie. Wyobraźcie sobie, że chłopaki zapakowali do jednego wielkiego pudła wszystkie części serii i sprzedają to po cenie nieprzekraczającej 100 zł...

Wrota Baldura

Wielka przygoda rozpoczyna się w mieście Candlekeep. Tu, korzenie zapuścił nasz bohater. Nastal jednak czas, by zostawić rodzinną miejscowość i wyruszyć w drogę, w najbardziej niebezpieczną przygodę

życia. Pierwsze i niepozorne jeszcze promienie rozjaśniające fabulę padają na zdradliwe tereny Forgotten Realms wkrótce po oddaleniu się od domu. Formujemy drużynę, zawieramy znajomości, toczymy zaciekłe bitwy, poszukujemy prawdy - i tak nawet przez kilkadziesiąt godzin! Czas spędzony w świecie BG mija jednak niepostrzeżenie - weźcie na to poprawkę, zanim zasmakujecie w wędrowce, mając do dyspozycji zaledwie kilka godzin...

Od Wybrzeża Mieczy po Tron Bhaala

W skład pakietu, oprócz Wrót Baldura, wchodzi również Opowieści z Wybrzeża Mieczy (jednokompaktowy dodatek, sensownie rozbudowujący wątki poboczne, nienaruszający przy tym głównej osi fabuły) oraz Cienie Amn, czyli druga część cyklu. Bylbym zapominał - jest też Tron Bhaala - rozszerzenie stanowiące zwieńczenie serii i zamykające historię w ściśle mistrzowskim stylu.

Zatrzymajmy się jeszcze na chwilę przy Baldur's Gate II. O intrydze za wiele mówić nie chcę, bowiem dobro tych, którzy z sagą jeszcze nie mieli do czynienia, rzeczywiście leży mi na sercu. Wiąże się ona (fabuła) z poznana już na początku „jedynek” Imriem, a zatem z uwagą przyglądając się owej niewieście podczas przemierzania obszarów „pięciordysku”. Grafika gry nadal sprawia pozytywne wrażenie (czego niestety nie można już powiedzieć o BG1) i jest jednym z najbardziej wyrazistych ulepszeń względem poprzedniczki. Programiści dokonali również brzykich, choć nierewolucyjnych, zmian w interfejsie programu oraz wprowadzili szereg modyfikacji, dzięki którym to, co urzekło za pierwszym razem, teraz pociąga ze zdwojoną siłą i najwyczyniejniej zniwala.

Tak wiele za tak niewiele

To już chyba ostatni dzwonek, by zaopatrzyć się w biler do Forgotten Realms. Dwanaście płyt CD, świetna polska wersja językowa, pełne instrukcje, mapy świata gry i tak śmieszna cena - jest się nad czym zastanawiać?

GATUNEK: CRPG



8

Producent: Black Isle/BioWare ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wymagania: PII 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 9x/Me/XP, DirectX 7

■ Akcelerator: wymagany ■ Internet: www.interplay.com/bgata/



■ gra-legenda ■ współczynnik jakość/cena



■ ebu na płyty nie jest najwygodniejszym rozwiązaniem

OFENZYWA

gem

Przerywamy wiadomości, by poinformować o kolejnej katastrofie z udziałem zawodnika aspirującego do miana króla gier zręcznościowych. Beam Breakers, bo o nim mowa, po kilku chwilach wyścigu wbił się w ścianę budynku i skończył jako kupka popiołu. Świadkowie zgodnie podkreślają, że katastrofa zdarzyła się pozornie, zupełnie bez przyczyny - tempo wyścigu było ślimacze, a w pobliżu nie pojawił się żaden z konkurentów...

GATUNEK: AKCJA

BEAM BREAKERS



jeszcze wyeliminowania uprzednio systemu „czujek”. Naturalnie w wykonaniu zadania (które dodatkowo obostrzono limitem czasowym) przeszkadzają siły porządkowe miasta - policja.

Entygawz

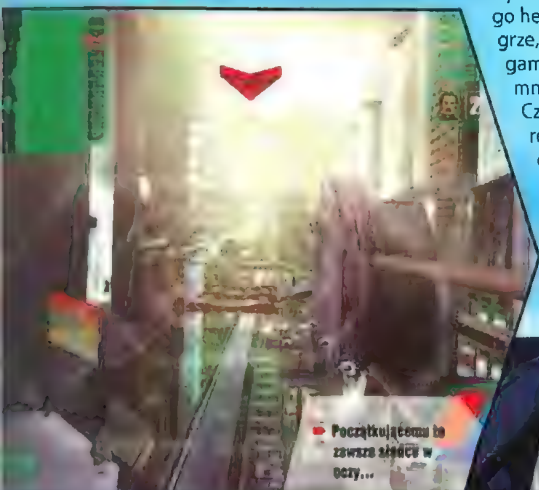
Sterowanie „antygrawem”, choć wymaga paru chwil treningu i podpatrywania palców na klawiszach - jest dość proste. Pojazd z włączonym silnikiem samodzielnie utrzymuje się powietrze (dąży przy tym do ruchu w poziomie, zatem niemożliwe jest np. nurkowanie w miasto czy zwiedzanie górnych partii atmosfery), gracz zaś może jedynie przyspieszać i zwalniać, skręcać na boki i - bardzo ważne - zmieniać pulap. Pojazdów oddanych w ręce graczy jest kilkadziesiąt, jednak większość z nich współdzieli te same charakterystyki, co sprawia, że w praktyce jest ich zaledwie kilka. Dodatkowo zróżnicować je można, dokładając zdobywane w trakcie gry „akceleratora” i „kompresora”, dzięki którym możliwe stanie się szybsze przyspieszenie czy zmniejszenie energii niezbędnej do uaktywnienia turbo. Wreszcie - już w trakcie gry, na powietrznych ulicach Neo Yorku znaleźć można ikony nadające naszemu pojazdowi - na pewien czas - cechy nadzwyczajne. Dzięki nim możliwe jest więc - np. - osłonięcie się polem siłowym, natychmiastowe przywrócenie „antygrawa” do stanu fabrycznego lub zgubienie ogona w postaci policji.

Bed bojzi

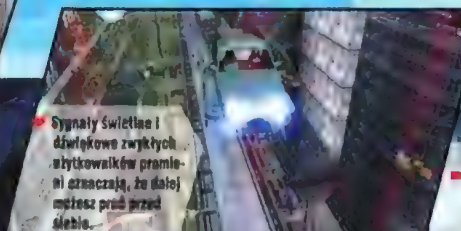
Wyścigi beam-breakerów (pozostaniemy przy oryginalnej nazwie) to jednak tylko jedna strona medalu. Drugą stanowi wyraźnie przestępczy charakter działań naszego anonimowego herosa. Zdecydowana większość misji w grze, łącznie z tymi, które naruszają wyścigami spokój publiczny, łamie prawo w mniej czy bardziej dramatyczny sposób. Czasem jest to demolka jakiegos konkurencyjnego dla twojej „rodziny” lokalu, czasem zniszczenie parku „antygrawowego” wrogiego gangu, innym zaś jeszcze razem - przechwycenie transportu kosztowności, wymagające

Łalkom tu Nijo Jork!

Tę Beam Breakers jest podzielony na pięć dzielnic Neo York. I niestety to właśnie ono - tło, jest najmocniejszym atutem gry. Najprościej mówiąc - może śmiało służyć jako program testujący wydajność zestawu komputerowego. Jest tu wszystko - niezliczone, rozprzeczające w panice na boki - by uniknąć twojego „promienio-łamacza” - pojazdy, neony i światła na skrzyżowaniach, refleksy świetlne na szybach budynków i karoseriach mijanych w pędzie samochodów, dymy z uszkodzonych pojazdów oraz słupy pary z rur. Nawet błyskawice na czerwonym niebie. Do tego każda z dzielnic ma własne wyraźne znaki charakterystyczne: odrapane mury kamienicy dzielnic włoskiej, smoki, lampiony i pagody w chińskiej, chrom i szkło w centrum. Dbałość o szczegóły w przypadku scenarii czy innych



Początkujemy to zawsze stępcu w oczy...



Sygnaty świetlne i dźwiękowe zwykłych użytkowników promieni oznaczają, że dalej możesz próbować siebie.



Modela pojazdów - znośne. Refleksy na blachach - znakomite!



➤ Pierwszeństwo na skrzyżowaniach ma zawsze gracz.

➤ Chirurgicalnie ostro światło zwyczajnego dnia.

➤ Zachodzące słońce załata Neo York hektolitrami złocistego syropu.

użytkowników promieni jest tak wielka, że na chodnikach widoczni są nawet... piesi uskakujący w panice lub padający na ziemię przed przelatującym nad chodnikiem i nie do końca kontrolowanym pojazdem!

Warto też wspomnieć, że podczas gdy większość elementów składających się na obraz futurystycznych „ulic” stanowi monolit, w który co najwyżej można się malowniczo wkomponować, są też takie jak „latarnie” czy szyby, które przepięknie rozsypią się, kiedy trafi w nie rozpędzony wehikuł. Słowem: przy odrobinie dobrej woli i delikatnym zmruczeniu powiek ekran monitora rzeczywiście staje się oknem na Neo York!

Fazter, fazter!

Niestety całe dobre wrażenie, jakie tworzy wiarygodny, przynajmniej wizualnie, Neo York, nie jest w stanie zrekomensować rozczarowania, jakie niesie ze sobą sedno gry. Pierwszym mankamentem jest tu bardzo słabe wrażenie prędkości. Mimo że na liczniku wyświetlane są zazwyczaj liczby sugerujące, że w godzinę znalazłbyś się o 200 mil dalej - wrażenie jest takie, jak gdybyś przemierzał boczne drogi pełnoletnim maluchem. Winę za to ponosić może albo źle wyskalowany prędkościomierz, albo - co chyba bardziej prawdopodobne - zmiany charakterystyki pojazdów, jakich dokonali twórcy gry na chwilę przed jej premierą. Zgadzałoby się to również z mikrym poziomem trudności gry. Mimo limitów czasowych, gęstego ruchu i starań policji wyposażonej w broń, wyłączając chwilowo silniki antygravitacyjne twojego pojazdu, ani na moment nie tracisz panowania nad klawiaturą i nie ma zazwyczaj problemu, by ukończyć złecone misje na długo przed czasem. Wyścigów zaś, **pod warunkiem że nie próbujesz ścigać się w pierwszym** pizze carze i **umiesz uaktywnić turbo**, wręcz nie sposób przegrać. Nie wiele też lepiej jest w **singleplayerowym** trybie survivor, gdzie musisz po prostu przetrwać ataki służb specjalnych - przy odrobinie wprawy jesteś w stanie uciekać im w nieskończoność.

Friidooooom!

Największym jednak rozczarowaniem, jakie niesie ze sobą Beam Breakers, jest jego liniowość i mało zróżnicowane misje. W grach tego typu aż prosi się, by oddać graczom inicjatywę, pozwolić na wybór własnej drogi i piąć się w górę przestępczej (i nie tylko) hierarchii w sposób, jaki to oni uznają za stosowny. Tu nie ma ani śladu tych szczytnych idei. Misje, choć rzeczywiście możesz pozwolić sobie na wybór z przedstawionej listy, zaliczyć musisz wszystkie, w trakcie ich wykonywania zaś, na skutek ograniczeń czasowych, wybierać musisz najprostszą, a często jedyną drogę. Na domiar zaś złego większość zadań wpisać można w dwa czy trzy schematy my-

ślowe (rozwiń pizzę, zniszcz „anty-graw” konkurenta, zdemoluj konkurencyjne/niepłatące „ochronnego” lokale). A to sprawa, że już przy 10-15 misji zaczynasz się zastanawiać, czy naprawdę nie dało się wymyślić czegoś naprawdę nowego? Zdaje sobie przy tym sprawę, że czasem lepiej nie silić się na oryginalność w grze tego typu, jednak przykłady Grand Theft Auto czy choćby Crime Cities świadczą raczej na niekorzyść niemieckich twórców Beam Breakers.

Traj ogojnl

Beam Breakers jest smutnym przykładem produktu, w którym znalazło się wszystko, co potrzebne jest dobrej grze tego typu, a zarazem jest właściwie niegrywalna! Nawet w trybie, który zwykle ratuje gry - w wyścigach multiplayer. Mimo to warto chyba będzie poczekać na sequel, gdyż potencjał, jaki niesie ten tytuł, może stworzyć z niego prawdziwe Grand Theft Auto 3D. Jeśli jednak o omawianą wprawkę idzie - Beam Breakers mogą polecić jedynie tym, którzy „Piątą Element” i „Episode II” oglądają tylko dla tych kilkunastu sekund ukazujących śródmiejski ruch miasta przyszłości...

PS „Zgrzytliwe” śródtytuły to próba graficznej reprezentacji głosów lektorów w grze, którzy angielski czują mniej więcej jak ja swahili (gem).



Gra miała być swoistym Grand Theft Auto 3D, a okazała się młodszą i niestety mniej zdolną siostrzyczką Crime Cities.

5

Producent: Similis ■ Dystrybutor: JoWood ■ Wymagania: 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, 16 MB wideo
■ Akcelerator: tak ■ Internet: www.beambreakers-online.com



■ znakomita oprawa graficzna ■ niebanalne podejście do tematu wyścigów ■ znajdzki i upgrade'y



■ słabe wrażenie prędkości ■ brak emocji ■ liniowość kampanii ■ powtarzalność misji ■ nic oryginalnego

1 INEO

07/2002

weźmy takiego Jacka Rayana, który jest tu „specjalistą ds. analizy”. Panie tłumacz! Mamy przecież takie ładne, krótkie i eleganckie słowo jak „analityk”. Występuje ono w rodzimych przekładach książek Clancy'ego, znają je dziennikarze recenzujący w prasie filmy o rzeczonym agencie... skąd ten specjalista?

W innym miejscu czytamy „(...) siedzi w więzieniu federalnym i nie przysługuje mu kaucja”. Może się mylić, ale odkład sięgam pamięcią, to aresztowanym przysługuje nie kaucja, ale co najwyżej wyświeca za kaucję.

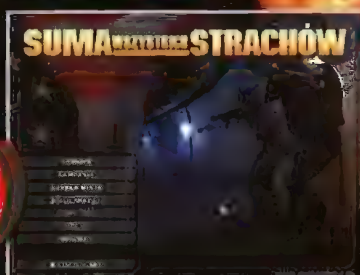
Poniżej zamieszczam jeszcze małą próbkę tego, co przeczytamy w zlokalizowanej TSOAF „agencji na pewno zostaną zabici, jak tylko wykryją naszą obecność” (ktoż Agencji czy terroryści, bo się pogubiłem), „cały świat się na was patrzy” (miast „cały świat na was patrzy”), „granat ogłuszający zwany także »flashbangiem«”, (przecież wiadomo, że chodzi o błyskomykę), „wykrywacz rytmu serca działa na zasadzie radaru” (tej osobliwości technicznej wolę już nie komentować). Nóż się w kieszeni otwiera na widok mapy nazwanej „Sportowiec” (sic!).

Ów sportowiec to w rzeczywistości nic innego jak kompleks sportowy z siłowniami i basenami, w oryginalnie figurujący pod enigmatyczną nazwą „Athlete”...

Słuchamy

Lektor komentujący wydarzenia w intro oraz podczas odpraw wykonał robotę solidnie. Niewielki za-

GATUNEK: FPP



SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

■ Pepin Krootki

Z polonizacjami gier sprawy mają się podobnie jak z dubbingowanymi filmami. Zawsze znajdują się melkonarci gotowi rozpocząć nad usuniętymi oryginalnymi głosami aktorów lub wzdychać, że „władza” brzmie w ich opinii – bardziej romantycznie niż „czarownik”.

Ldaniem wielu, na takiego delikwenta nie ma rady... czy aby na pewno? Przecież stosując prosty zabieg, można raz na zawsze zamknąć usta wszystkim przeciwnikom dubbingu i spolszczenia gier! Co stoi na przeszkodzie, by zlokalizowaną grę sprzedawać razem z oryginałem? Tak też postąpiło Play-It w przypadku Sumy wszystkich strachów, zaskarbując tym sobie moje uznanie jeszcze przed uruchomieniem właściwej gry.

Jak się w chwilę potem okazało, nasz wydawca miał jeszcze jeden istotny powód, aby uraczyć nas grą w dwóch wersjach językowych. Po zainstalowaniu znajdującej się na osobnej płycie polskiej wersji wyszło na jaw, że za żadne skarby nie można jej uruchomić. Każdą kolejną próbę system kwitował wyświetleniem okienka z prośbą o włożenie do czytnika „właściwej” płyty. Wreszcie w akcie desperacji umieściłem w napędzie płytę z angielską wersją i gra - o dziwo - wystartowała bez problemu! Na dodatek w polskiej wersji językowej. Dlaczego w instrukcji nie ma żadnej wzmianki o tej kombinacji alpejskiej, koniecznej do uruchomienia programu?

Czytamy

Tekst we właściwej grze został przetłumaczony raczej poprawnie. Pod kątem użytkowym tłumaczenie spełnia zadanie. Niestety jak to zwykle bywa nie idzie to w parze z jakością przekładu. Mnóstwo tu wyrażeni nie tyle błędnych, ale zwyczajnie niezręcznych, a niekiedy dziwnych. Za przykład

wód spotyka gracza podczas właściwej gry. W angielskiej wersji głosy komandosów były zdecydowanie bardziej przekonujące. Natomiast te naszych aktorów są krystalicznie czyste... studyjne i sterylne. Kwestie są wypowiedziane bez większego entuzjizmu, niemal jak podczas zwiedzania, a nie szturmowania budynków. Ponadto - ze względu na specyfikę naszego języka - przełożone kwestie są znacznie dłuższe od angielskich oryginałów. Sprawia to, że przepływający przez eter potok komunikatów nieubłaganie traci na dynamice. Du-

żo lepiej by było, gdyby miast dostownego tłumaczenia („temu panu już podziękujemy”, „cel nie żyje”, „on jest już historią”) zastąpiono kwestie oryginalne jakimś zwięzłymi wyrażeniami rodzimymi (np. „marn go!”, „dostał”, „oberwał” etc.). Przypomnijcie sobie, że stwierdzenie „mamy tu martwego” w ustach komandosa, któremu pod nogi pada trup kolegi, jest zbyt łagodne i aż do bólu formalne (dobrze, że nie „zgłaszam jeden zgon”). Szeroki rogalik szczerzego uśmiechu

wykrzywił me usta, gdy usłyszałem następującą wymianę zdań „starcie się nie robić hałasu... Dobrze! Będziemy strzelać po cichu!”.

Wartujemy

Instrukcja „Karta pomocy gracza” wzbudza jak najbardziej pozytywne odczucia. Wnikliwy czytelnik wyłowi co prawda kilka literówek, ale te mogą się przytrafić każdemu (w rozsądnej ilości). Niemniej nie wypada nie wytknąć rozbieżności pomiędzy instrukcją a właściwą grą. To, co w instrukcji zwie się „potyczką”, we właściwym menu gry figuruje jako „wymiana ognia”. Podobnie sekcja „wywiad” z odprawy przed misją w instrukcji widnieje jeszcze jako „Intel”.



8

Producent: Red Storm/Ubisoft ■ Dystrybutor: Play-It ■ Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, Win9x/00/ME/XP
■ Akcelerator: 16 MB minimum ■ Internet: www.play-it.pl



■ nieopisany postęp w porównaniu z lokalizacją takiego np. Rogue Spe- ara ■ wersja oryginalna w zestawie ■ w sumie bardzo dobra robota



■ mało porywające kwestie mowione ■ całość mo- na by jeszcze nieco uładzić i doszlifować... ■ nieeliczne rozbie- ności pomiędzy grą a in- strukcją, brak wycucia u tłumacza

0 2 1



POLONIZACJA



The Elder Scrolls III

GATUNEK: CRPG

MORROWIND

TM

Allor

Siedem długich miesięcy. I dwa tygodnie. Tyle właśnie gracze musieli czekać na polską wersję ostatniego z trójki wielkich CRPG-ów. Strasznie długo! Zatem niepewność towarzysząca otwieraniu pudełka jest jak najbardziej na miejscu. Czy warto było tyle czekać?

Morrowind wydany został w popularnej ostatnio wersji kinowej. Spolszczeniu poddano wszystkie występujące w grze teksty pisane, zaś kwestiom mówionym - pozostawiono je w oryginale - towarzyszą podpisy. Dzięki temu nie ma problemu z nietrafionym dubbingiem, bo wszystko brzmi dokładnie tak samo jak w oryginale.

Spolszczeniu uległa także instrukcja. W oryginalnej postaci pozostawiono jedynie edytor, ale ten kierowany jest do bardziej zaawansowanych użytkowników. Można go nie instalować, a grę bez problemu ukończyć. Chyba że zależy nam na angielskich modach, ale o tym za chwilę.



Na szczęście kilka dni później na oficjalnej stronie dystrybutora pojawił się konwerter. Malutki, liczący zaledwie sto sześćdziesiąt kilo, ale to właśnie z jego pomocą można przystosować angielskie mody do wersji pl. Wystarczy je przezeń przepuścić, zrekompilować za pomocą edytora i gotowe. Brzmi to może nieco magicznie, ale dokładnie to opisano w towarzyszącym konwerterowi pliku tekstowym.

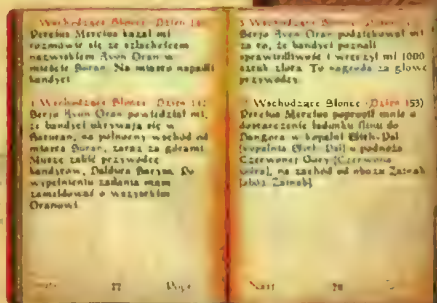
Oczywiście nawet po konwersji dodatki nadal będą po angielsku, przez co w niektórych momentach na ekranie zaistnieć może malutka językowa „mieszanka”, ale najważniejsze, że - działa! Przy czym dystrybutor ostrzega, że niekiedy, po konwersji mod się nie uruchomi. Ale powinny to być przypadki mimo wszystko rzadkie. Wyrywkowe testy w redakcji jak najbardziej to potwierdziły: nawet jeśli podczas konwersji czy uruchamiania gry pojawiały się komunikaty o błędach, wystarczyło je zignorować - mody i tak działały.

Bracie, bracie!

Owszem, można by się wprawdzie przychylić do braku w pudełku dużej mapy wyspy czy nieco skomplikowanego procesu konwersji modów, ale to w końcu tylko dodatki. Dobrą mapę mamy przecież w grze. Zaś konwerter - miało go w ogóle nie być, poza tym proces konwersji szczegółowo opisano, wystarczy trzymać się instrukcji zapisanej w pliku tekstowym.

Stąd też ostateczna ocena polskiej wersji gry. Co tu dużo pisać - gra się w nią po prostu super! Nie trzeba się już głowić nad słownikiem, by sprawdzić co też dana postać miała na myśli. To największa polonizacja, jaką dotychczas w naszym kraju widziano. A przy tym jedna z najlepszych.

Jedyny poważniejszy zgrzyt spotka nas, jeśli zamierzemy kontynuować grę rozpoczętą w wersji angielskiej: stany gry są ze sobą całkowicie niekompatybilne.



Jeśli zaś chodzi o stronę stricte językową tłumaczenia, w zasadzie nie ma się do czego przychylić. Oczywiście jeśli ktoś będzie bardzo chciał, jakieś drobne błędy w tym liczącym ponad sześć tysięcy stron tekstu dziele bez wątpienia znajdzie, ale po całkiem długim obcowaniu z grą odnosi się niezwykle pozytywne wrażenie. Czuć tu po prostu, że siedmioletni „obsuw” nie wynikał z braku chęci.

Kwestia modów

Właśnie, rzecz dla wielu najważniejsza. Ze względu na rozwiązania przyjęte przez twórców, zespół zajmujący się polonizacją musiał wybrać (o czym uczciwie poinformowano): albo polskie teksty i nazwy, albo kompatybilność z modami anglojęzycznymi. Przez długi czas wydawało się, że zamiast skorzystać od razu z bogatej biblioteki dodatków przygotowanych do wersji angielskiej, w najlepszym razie trzeba będzie czekać na ich polskie odpowiedniki. Nawet w momencie premiery gry nic się w tym względzie nie zmieniło.

9

Producent: Bethesda Softworks • Dystrybutor: CD-Projekt • Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB, DirectX 8.1
• Akcelerator: 16 MB, zgodny • Internet: www.morrowind.com



wersja kinowa • dobrze przetłumaczona instrukcja • porządne spolszczenie • najnowsza wersja gry • konwerter do modów



nie działają save'y z wersji angielskiej

OZNI



Allor

Po naszymu, z płytką ze ścieżką dźwiękową i do tego tańsza od wersji anglojęzycznej. Tak można by najprościej scharakteryzować polskie wydanie Hegemonii, przyciągające wzrok dużym kolorowym pudełkiem, kryjącym dwie płytki oraz instrukcję.

GATUNEK: RTS

HEGEMONIA

Żelazna Legia



O samej grze napisaliśmy już wystarczająco dużo w poprzednim numerze CD-Actiona - i tam odsyłam wszystkich spragnionych informacji o tym, czym najnowszy tytuł Digital Reality jest. Pozwolę sobie tylko przypomnieć ocenę wersji angielskiej - gra otrzymała dziewięć punktów, a przy okazji została także okrzyknięta przez autora recenzji (czyli mnie) bezwzględnie najlepszą grą w gatunku.

Strona techniczna

Pudełko, jak już wspominałem, jest duże i błyszczące i nad wyraz skutecznie przyciąga wzrok. Zaś jeśli chodzi o to, co je wypełnia... też źle nie jest, choć troszeczkę szkoda, że znajdujące się w środku płyty nie dostały się do szczytu, by stać się wkładem opakowania na DVD. Widać jedynie koperty: plastikową, w której spoczywa gra, i tekturową z krążkiem z muzyką.

Wersja z napisami

Samą grę przygotowaną została w wersji „z napisami”: spolszczono w niej tylko tekst pisany i pozostawiono kwestie mówione w stanie nienaruszonym. Tłumaczenie jest niestety takie sobie. Pal licha jego dosłowność, dzięki której można się w grze natknąć na „dziwki” (cytat z gry). Tu, można się choć tłumaczyć dbałością o wierność przekazu. Ale konia z rzędem temu, kto odgadnie, co kryje się pod określeniem „ciągłe budowanie”, jak brzmi nazwa jednego z projektów, które można przydzielić planecie. W oryginale jest to „housing” i bynajmniej nie wpływa ono na tempo budowania - a przyrost naturalny, czego niestety tłumaczenie w najmniejszym nawet stopniu nie sugeruje. Podobnie ma się sprawa z oznaczeniami zasobności asteroid: dlaczego nazwano to „wydajnością”, pozostanie słodką tajemnicą zespołu tłumaczącego.

Niezbyt fajny jest także fakt wyrywkowego tłumaczenia nazw grup bojowych, przez co na ekranie widać zarówno grupy nazwane po angielsku, jak i po polsku. Lepiej już było zostawić wszystko po angielsku, bo przynajmniej chyba, że obecnie wygląda to nieco dziwnie...

Aż tak źle?

Na szczęście nie. Mimo wspomnianych już problemów oraz sztuczności niektórych wypowiedzi, po krótkim „treningu” czy może raczej oswojeniu się, gra przestaje sprawiać problemy. Fakt, że większa w tym zasługa bardzo wysokiej grywalności niż jakości zmian poczynionych przez dystrybutora, ale jeśli spojrzysz się na nią jako na całość, przestaje się niedoróbki lokalizacji zauważać. Tyle, że one tam są, a recenzentowi płacą przecież za to, by o nich przy wystawianiu oceny pamiętać.

A instrukcja? Całkiem niezła - mimo uporczywego trzymania się niezbyt zgrabnych tłumaczeń w grze (choć zamiast „ciągłego budowania” w instrukcji jest „budownictwo mieszkaniowe...”). Aczkolwiek w tym przypadku jest to zaleta, bo bez wyjaśnienia znaczenia co ciekawszych z nich byłoby naprawdę trudno.

Lepszy rydz niż nie

Polska wersja Hegemonii, jaka jest, każdy widzi. Przede wszystkim tania i z dodatkowym kompaktem audio. To niejako usprawiedliwia jej niezbyt porywające - by nie powiedzieć - słabe tłumaczenie. A że sama gra jest po prostu super, nad zakupem nie ma się co zastanawiać.

6

Producent: Digital Reality Studios ■ Dystrybutor: LEM ■ Wymagania: PIII 600 MHz, 192 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator z ■ Akcelerator: 16 MB ■ Internet: hegemonia.lem.com.pl



■ tłumaczone tylko napisy ■ dodatkowa płyta z soundtrackiem ■ dobra cena



■ dość często „dziwne” tłumaczenia ■ przeło ono nie wszystkie nazwy statków

01/2003

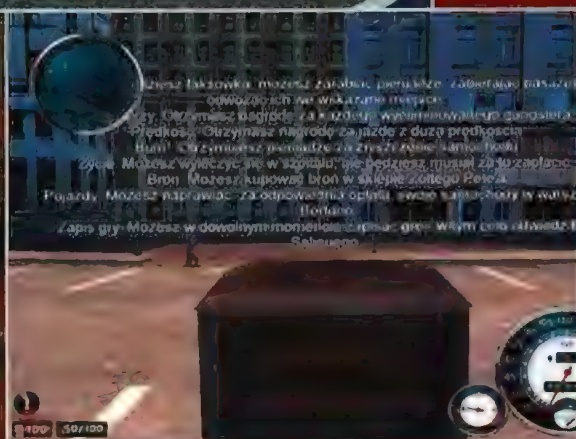
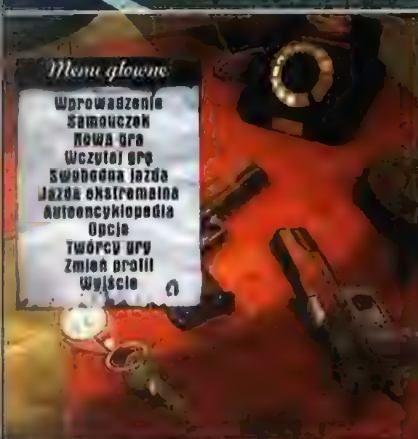
OJENI

MAFIA

CormaC

GATUNEK: AKCJA/TPP

Zawsze z lekkim drżeniem serca podchodzę do lokalizacji tak wielkich gier jak Mafia. W przypadku dzieła Czechów moje obawy dotyczyły tego, czy przypadkiem zespół Play-it niechcący nie ukatrupi niepowtarzalnego klimatu lat 30. Jeszcze nie uruchomiłem Mafii PL – dopiero co się zapoznałem z zawartością pudełka i instrukcją. Mam wielką nadzieję, że w samej grze spolszczone zostały tylko napisy. Zapewne zgodzicie się ze mną, że amerykański mafiozo włoskiego pochodzenia, który mówi po polsku, byłby kuriozum. Przecież ten włoski akcent bohaterów to jeden z substratów atmosfery Mafii.



Lanim jednak uruchomię grę i przekonam się naocznie, czy moje najgorsze przypuszczenia okazały się ponurą prawdą, opiszę, co można znaleźć w pudełku z grą. W oczy rzuca się spora mapa Lost Heaven (identyczna z tą widoczną na ekranie ładowania Freeride Extreme i leżącą na biurku w menu głównym), wydrukowana (ładnie) na bardzo dobrym papierze i udająca starą mapę, przetartą i pogiętą (jest na niej nawet data - 1930 rok), oraz tej samej wielkości plakat przedstawiający Tommy'ego Angelo i jego Rodzinę. Na tym nie koniec prezentów, bo choć gra zajmuje trzy płytki, w opakowaniu DVD znajdującym się w kartonowym pudełku zobaczymy czwarty krążek z muzyką utrzymaną w klimacie gry (ech, szkoda, że nie są to utwory Django Reinhardta wykorzystane w Mafii). Swoją drogą, po randce z Mafią zacząłem nieco bardziej doceniać te wszystkie jazzowe synkopy i skale chromatyczne - niech mi ktoś teraz powie, że gry nie mogą poszerzać horyzontów albo że tylko mordują szare komórki!

Instrukcja gry stylizowana jest na gazetę (Lost Heaven Courier) i przetłumaczono ją wyjątkowo solidnie. Korekta najwyraźniej zna się na rzeczy, bo jedyne, do czego mogę się przyczepić, to akapit, w którym poprzesuwały się przeniesione wyrazy. Naprawdę świetna robota. Tak sobie pomyślałem przy okazji studiowania od deski do deski manuala, że można było zrobić krok dalej w kierunku jego stylizacji i wydrukować na większym formacie, na gazetowym papierze - wtedy efekt byłby zabójczy. Wprawdzie instrukcja byłaby wtedy nietrwała, ale przecież można dodatkowo umieścić jej elektroniczną wersję na płycie z grą. Ale to tylko takie moje niewinne fantazje (lub fanaberie - nazwijcie to, jak chcecie). No dobrze, czas uruchomić grę...

Ufff... Mafia jest lokalizacją kinową, czyli pozostały w niej oryginalne głosy. Tak szczerze mówiąc, to teraz - gdy wszystko się wyjaśniło, wydaje mi się nieprawdopodobne, by ktoś mógł wpadnąć na tak kompletnie szalony pomysł i wprowadzić polskich lektorów. Tak na marginesie, czytając polskie podpisy w przerywnikach, ma się jeszcze większe złudzenie, że patrzymy nie na genialną grę, lecz na świetny film. Z tego powodu można się pokusić o stwierdzenie, że lokalizacja nie tylko nie zaszkodziła Mafii, lecz wręcz nieco ją uatrakcyjniła, co doprawdy zdarza się baaardzo rzadko (abstrahując od faktu, że polonizacja zawsze będzie przydatniejsza od oryginału dla graczy, którzy mają problemy z językiem angielskim).

Co do jakości tłumaczenia, nie mam obiekcji. Można niby wytknąć palcem to, że nie zawsze tłumaczenie jest wierne co do słowa. Jednak wcale mi to nie przeszkadzało, więc uznaję, że sprawy nie ma. Nie dostrzegłem żadnych literówek, napisów niemieszczących się w ramach i tym podobnych technicznych wpadek. Szkoda tylko, że najwyraźniej nie dało się podmienić mapy w grze na tę polskojęzyczną.

9+

Producent: Illusion Softworks ■ Dystrybutor: Play-it ■ Wymagania: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Win98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: 16 MB, zgodny z DX 8.1 ■ Internet: www.mafia.tpp.pl

- dodatek w pudełku - pakat, mapa, płytka z muzyką ■ dobrze przetłumaczona instrukcja ■ nie zmieniono głosów. Ufff...
- brak literówek i innych wpadek ■ bez wad
- nie znalazłem; dziwne... no, może te angielskie napisy na mapie

OLENI

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKO CZ DO FANTASTYCZNEGO
ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00
PO PROGRAMIE MINIMAX.

W LUTYM NA PEWNO NIE BĘDZIESZ SIĘ NUDZIĆ,
OGLĄDAJĄC ANIME „VISION OF ESCAFLWNE”.

HYPER@CPLUS.COM.PL



VISION OF ESCAFLWNE

2001 ZGZCHM

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST
NA PLATFORMIE **CYFRA+**

Jagged Alliance story

Od zarania dziejów (czyli tu: od początku ery komputerów :) taktyczne gry turowe były jednym z najpopularniejszych gatunków. Obecnie na skutek ataku trzeciego wymiaru oraz olbrzymiej popularności opcji multiplayer coraz rzadziej uświadczymy gry z tego, jakże zasłużonego w komputerowej rozrywce, gatunku. By wymienić najważniejsze serie i tytuły rzucę tylko: Laser Squad, Incubation, UFO: Enemy Unknown czy polski Odium (znane też jako Gorky 17). Wśród tego doborowego towarzystwa, a kto wie, czy nie na jego czele, musi się znaleźć seria Jagged Alliance, którą dzisiaj skrótkowo przedstawię.

■ FIDu (fidu@sportcenter.pl)

Ia doskonała strategia ujrzała światło dzienne w 1995 roku, więc seria nie należy do najstarszych na rynku. Jako wolny strzelec otrzymywaliśmy w niej zadanie odbicia niewielkiej wyspki zwanej Metavirą. Zupełnie dowolnie mogliśmy tu skonfigurować drużynę (uwzględniając zarobki i wyrażone kilkoma współczynnikami umiejętności). W przeciwieństwie do innych ówczesnych gier tego typu, każdy z dostępnych najemników miał własną biografię, ekwipunek i co chyba najważniejsze - głos! Do dzisiejszego dnia 'charaszo, charaszo' kojarzy mi się z łwanem, a chyba każdemu weteranowi JA ciarki po plecach przechodziły, kiedy Fidel upierał się, że jest „zajęty”.

Ciekawym pomysłem był sposób zdobywania pieniędzy - rafinowano drzewa (można je było znaleźć w większości 60 sektorów). Oczywiście potrzebni tu byli tubylcy, którym trzeba było wypłacać dniówki... jak widać, Jagged Alliance to nie tylko gra taktyczna, ale i ekonomiczna. Co więcej - nie ma tutaj absolutnie żadnych elementów zręcznościowych, jak zresztą w całej serii, co IMO bardzo się chwali (niech mi ktoś spróbuje wytłumaczyć logicznymi argumentami, że jakkolwiek RTS bez pauzy jest strategią, to ma u mnie duży browar).

Wprawdzie gra zawierała sporą liczbę naprawdę rozmaitych bugów, począwszy od jednego li tylko miejsca do save'ów, poprzez obecność tur, nawet gdy przeciwnika nie było w pobliżu i brak opcji przyspieszania czasu, aż po przekoloryzowane umiejętności bojowe naszych podkomendnych: w całej grze oddział osmiu, lub mniej, najemników zabija circa 300 żołnierzy wroga. (Się!) Z oczywistych względów nie wspomnę tutaj o grafice czy muzyce - bo są (dzisiaj!) po prostu słabe. Jedynie, co nadal się podoba - to dźwięki. Te są prawdziwym majstersztykiem. Tym niemniej warto zaznaczyć się z tym tytułem, bo jest to chyba najznakomitszy następca UFO.

Jagged Alliance: Deadly Games

Deadly Games z założenia miało być dodatkiem do części pierwszej - okazało się zaś pełnoprawną i naprawdę doskonałą pozycją. Ukazało się w rok po poprzedniku i choć postęp (od strony audiowizualnej) był niemal żaden (jedyne nowe klatki animacji to strzelanie w pozycji kłęczącej), to już oddanie realiów pola walki osiągnęło znacznie wyższy poziom. Jak to w dodatku - otrzymaliśmy nowe postacie (Nails czy Mouse), nową broń (shotguny) oraz nieco bardziej wiarygodną fabułę. Tym razem po prostu dostawaliśmy do wykonania rozmaite misje (uwolnienie kogoś tam, zniszczenie czegoś tam, dojdzie gdzieś tam), :) za które otrzymywaliśmy wynagrodzenie.

Wprawdzie domyślnie ustawiony limit tur na każde zadanie jest nieskończenie i nieprzeliczalnie wielkim nonsensem, ale w menu kampanii można go wyłączyć - i gra się naprawdę wysmienicie. Nawet mimo bardzo wysrubowanego poziomu trudności w stosunku do posiadanych funduszy - konia z rzędem temu, kto potrafi przejść długą kampanię (15 misji) z limitem tur, bez ekstrabroni i punktów akcji! Jednak - jak wspominałem - spore możliwości konfiguracji kampanii pozwalają wystawić grze wysoką notę. Oczywiście do gry dołączony został edytor.

Jagged Alliance 2

Przez kilkanaście miesięcy do świata graczy dochodziły rozmaite informacje i obrazy z będącego w fazie beta-testów JA2. Wreszcie, w maju 1999 roku, po długim oczekiwaniu oczom wszystkich ukazała się najlepsza jak do tej pory turowa gra taktyczna. Oczywiście w



naszym pięknym kraju wydanie obisnęło się o dobrych kilka miesięcy ze względu na powstające spolszczenie, o którym napiszę nieco później. Tym niemniej nikt nie śmiał na grę narzekać, bo chyba nie było ku temu powodów. Wprawdzie fabuła - ponownie - do zbyt oryginalnych nie należy... (Pokrótce: zdeletronizowany król małego afrykańskiego państewka - Arulco - prosi cię o pomoc w zgładzeniu złej królowej), ale już w trakcie gry przyjdzie nam napotkać bardzo nietypowe zadania. Ba! Są to niemalże questy zbliżone do tych z gier RPG, bo przyjdzie nam pokonać grasujące wokół miasta przerażające

tygrysy, odnaleźć pilota helikoptera, a nawet zapo-
wać na ukrywających się w Arulco morderców.

Grafika nie zachwycała, ale miała jakiś urok. Poza tym w rzucie izometrycznym wszystko było jasno i przejrzyste widać, a że ludzie z Sir-Techa znają takie powiedzenie „lepsze jest wrogiem dobrego”, musieliśmy ścierpieć rozdzielczość 640 x 480 (choć pamiętam, jak Gemini się podniecał grafiką). :) Animacja postaci była bardzo dobra i do dziś niektórzy graficy powinni się na niej uczyć fachu. Za to dźwięki to znów prawdziwy majstersztyk. Nie wiem, czy do dnia dzisiejszego powstała gra z lepszymi odgłosami niż w JA2. Na pewno gra nie odstaje od obecnych strategii. Wprawny komandos po odgłosie wystrzału potrafi zidentyfikować broń napastnika. Przede wszystkim fenomenalne głosy dobrano idealnie dla postaci, często mówione „z jajem”, ale gdy trzeba – z zachowaniem powagi. Co więcej – każda postać z poprzednich części naprawdę przez te kilka lat ZYTA. Najemnicy uczyli się nowych umiejętności, robili kariery w filmach, powracali do starych zawodów i odchodzili na emeryturę, a niektórzy... ginęli.

W JA2 ujrzymy sporo nowych twarzy (jest i Polak!), ale spotkamy również starych znajomych (Fidel, Buzz czy Ivan). Będziemy mogli także rekrutować napotkane na naszej drodze postacie oraz kilku mieszkańców Arulco. Można stworzyć siebie samego, atakować pod osłoną nocy, chodzić po dachach, przyjdzie nam także walczyć z czołgami, a nawet okraść muzeum! Za dobrą ocenę JA2 niech przemawia fakt, że gra należy do tej trójki (jest jeszcze CM i Civ2), którą instaluję zaraz po formacie dysku i gram co najmniej raz na dwa tygodnie.

Jak widać (i słysząc) – nie. :(Wprawdzie w Necie można znaleźć nieliczne, a w zasadzie dwie, konkretne informacje. Na niemieckiej stronie Taktikzone a przeczytaliśmy o samym JA3. Niestety moja znajomość niemieckiego pozwoliła jedynie na zrozumienie, że JA3 na 100% będzie oraz, że będzie to gra na zupełnie nowym silniku 3D. Niestety ze względu na upadek Sir-Techa, Strategy First (producent) usilnie szuka nowego dystrybutora i jeżeli go znajdzie, gra powinna być gotowa najwcześniej w lecie 2003.

Czyli pewnie ją ujrzymy pod koniec 2004, jeśli w ogóle.

Druga z wspomnianych stron zamieszcza wywiad z głównym programistą pracującym nad JA3, który możecie znaleźć na gamesdomain.com. Nie będę go przytaczał w całości – kto chce, zajrzy – będzie więcej RPG i nie wiadomo jeszcze, czy na pewno będą tury. (Jak tak można??? Toż to zdrada, szablili!!) :)



Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Ta część miała być fenomenalna – znacznie lepsza niż JA2, dużo bardziej rozwinięta itd. A w praktyce okazało się, że grywalność ma na poziomie co najwyżej średnim. :(Kampania dostarczona przez producenta to ledwie kilka godzin rozrywki (i to nie na najwyższym poziomie), zaś mające powstać jak grzyby po deszczu fanowskie misjon-paczki jakoś do dziś nie ujrzały światła dziennego. Nawet na oficjalnej (chyba, w każdym razie firmowanej logo Sir-Techa) stronie znajdziemy ledwie kilka kampanii ściągniętych się niesamowicie długo (na SDI transfer ma średnio 0,5 kB/s!!!).

A to Polska właśnie...

Ten cytat z „Wesela” Wyspiańskiego, oczywiście wygłoszony odpowiednio ironicznym tonem, doskonale oddaje jakość spolszczenia cyklu JA. Lokalizatorzy zrobili najgorszą rzecz, jaką mogli byli – podłożyli głosy pod najemników. Niestety – niezbyt profesjonalnie. Brzmi to tak, jakby paru kumpli zebrało się i stwierdziło „dziś zamiast pójść na piwo, spolszczymy grę”. Przez to JA traci sporo z poprzedniego uroku, a potem dystrybutorzy się dziwią, że ktoś woli kupić u pirata.

(Tutaj uwaga do Smugglera, który na 99% będzie ten tekst czytał i może, ale nie musi :P, ów fragment bez bólu wyciąć – nie lepiej było dołożyć kilka tysięcy zielonych papierów i kupić wersję angielską niż kaleczyć grę??? [Smuggler: zatem krótko mówiąc, wydać dużo więcej kasy po to, by grę kupiło MNIEJ ludzi? Zatem: wydać dużo więcej, aby zarobić dużo mniej?]).

Co dalej???

No właśnie? Czyżby tak zasłużony tytuł miał tak po prostu odejść w niepamięć? Czy nie można już zrobić gry nastawionej nie na zysk, tylko skierować ją do fanów?

[Smuggler: trzyma się za brzuch i pokłada ze śmiechu.]

Gdzie to kupić...

Cóż, JA 2.5 (polskojęzyczna) była ostatnio w CDA. Wersję angielską można dostać za 5 euro (tak, tak!) w Niemczech. Podobnie jest z JA2 (też było w CDA), które także można znaleźć w jakimś zapytałym polskim supermarkecie w cenie 10 zł, ale z okropnie pominiętym pudełkiem (ostatnio widziałem 3 takie egzemplarze, więc nie kłamie). :) Natomiast JA 1 i DG to już większy problem. W naszym pięknym kraju jako klasykę wydaje się po raz 89 Baldur's Gate'a, miast wydać UFO czy właśnie JA. Pozostają Sieć lub... Zachód. Tam niekiedy można znaleźć rozmaite megapacki, a wśród 10 płyt znajdziemy upragnioną grę...

W dwóch słowach

Seria ta to najlepsze tytuły o najemnikach, w jakie przyszło mi kiedykolwiek grać. Co więcej, jest to – moim zdaniem – jedna z najlepszych strategii wszech czasów. Fakt, że powieli rozwiązania z Laser Squada. I zgodzę się, że wiele w niej pomysłów niemal żywcem zerżniętych z UFO, ale w JA ujrzymy także mnóstwo innowacji. W każdej części znajdziemy elementy RPG, świetną grafikę (no, tu nieco koloryzuje :), specyficzną muzykę, GENIALNE efekty dźwię-

kowe, niezłą fabułę, ale przede wszystkim to, czego brakuje setkom dzisiejszych innych gier – klimat przez duże „K”. Każda (poza tak mocno przeze mnie nielubianą – ostatnią) gra z tej serii to zakup nie na dzień czy dwa, a na kilka tygodni naprawdę wysmienitej zabawy.

Aston Martin 2020 - auto marzeń
Nowa era Mini - hit tuningu
Testy: Citroen Xsara Picasso,
 Nissan Micra, Honda Accord

Porównanie sportowych balidów:
 Ferrari 575 M Maranello, Lamborghini
 Murcielago, Porsche 911 GT2
Terenowa nowość: Toyota Land Cruiser

Auto używane: Seat Ibiza
Tuning: Audi A3, Ford Sierra,
 Renault Megane, Volkswagen Passat
Sport i Car-audio

CD GRATIS: ZIMOWA SZKOŁA JAZDY OPLA, NASCAR 2002 SEASON

automoto 6^{ty}
 nr 12 1241 luty 2003



TUNING: Fiat A3



TOYOTA Land Cruiser



Nissan Micra



TUNING: VW Passat



Citroen Xsara Picasso



Nissan Micra



MINI
Nowa legenda



**PORÓWNIANIE
FLAGOWYCH LIMUZYN**
 Mercedes E320 kontra Toyota Camry

TEST BOLIDÓW:
 Ferrari 575 M Maranello,
 Lamborghini Murcielago, Porsche 911 GT2



TESTY * TUNING * NOWOŚCI * PIERW

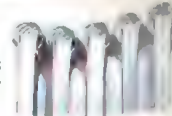


**POJEDYNEK
LAUREATÓW**
 Renault Megane
 Peugeot 306
 Alfa Romeo 156



**W SPRZEDAŻY
OD 22 STYCZNIA**





Uwaga! Pełną wersję polskiej instrukcji znajdziesz na Cover CD, w katalogu Bonus oraz na CD z grą. Tutaj masz tylko tę, cd najważniejszą.

I. Minimalne wymagania systemowe

- Windows(®) 95/98/98/NT/ME/XP
- Procesor Pentium(®) 166 (zalecany 200 MHz)
- 32 MB pamięci RAM
- CD-ROM: początkowej prędkości (stały transfer danych: 600 kb/s)
- Dysk twardy z 45 MB nieskompresowanego wolnego miejsca
- Karta dźwiękowa w 100% zgodna z Sound Blaster i DirectX
- Joystick lub mysz (zalecana mysz z trzema przyciskami)
- Umożliwia grę sieciową w Internecie poprzez IPX i TCP/IP

Uwaga! Produkt ten wymaga, aby system miał najnowsze sterowniki dla Windows 95/98, które mogą w pełni wykorzystywać DirectX 6.

II. Instalacja

a. Instalowanie gry Sin

Aby zainstalować grę Sin w komputerze, włóż kompakt z grą do napędu CD-ROM i po pojawieniu się ekranu instalacyjnego kliknij przycisk Install. Aby uzyskać pomoc, usunąć program i poznać twórców gry, wybierz More.

Uwaga! Możesz powrócić do tego ekranu w dowolnym momencie, nie wpływając na zainstalowaną grę.

b. Rozpoczęcie gry

W głównym menu gry Sin możesz rozpocząć nową grę w trybie jednoosobowym, wybierając opcję Single Player i wciskając klawisz Enter, a następnie opcję New Game.

Uwaga! Aby rozpocząć grę w trybie jednoosobowym, w napędzie CD-ROM musi się znajdować kompakt z grą.

Aby uzyskać uaktualnienia gry, zajrzyj pod internetowy adres: www.activision.com.

III. Konfiguracja

a. Symulacja

Gdy rozpoczniiesz grę, pojawi się ekran logowania. Wpisz własne imię i wcisnij klawisz Enter. Użyj klawiszy strzałek do góry i do dołu, aby poruszać się po menu i wcisnij klawisz Enter, by dokonać wyboru. Każda funkcja głównego menu wyświetla listę kolejnych podmenu. Jeżeli masz problemy z używaniem podmenu, wcisnij klawisz F1, aby uzyskać ich dokładniejszy opis.

GAME: rozpoczęcie nowej gry w trybie dla jednego gracza lub wieloosobowym, wczytanie lub zapisanie stanu gry albo gra demonstracyjna

CONTROLS: zmiana ustawień grafiki i dźwięku, ustawianie ogólnych zasad gry i konfiguracja klawiszy sterujących

HEADQUARTERS: ubierz się i skieruj do Setabu Hardcorps oraz obiektów treningowych, gdzie będziesz mógł pocwiczyć i poprawić własne umiejętności.

CREDITS: wyświetla nazwiska twórców gry Sin

QUIT: wyjście z gry i zalogowanie się jako inny użytkownik.

b. Gry

NEW GAME: wybierz stopień trudności gry
Options: klawisze
Options: strzałki
Hardcorps: nie dla początkujących
 refleksu, słabym sercem i każdego, kto boi się umrzeć

LOAD GAME: pierwsza z wymie-

nionych gier została automatycznie zapisana na początku ostatniego z rozgrywanych etapów; użyj klawiszy kierunkowych, aby wybrać grę, którą chcesz wczytać - i wcisnij klawisz Enter.

SAVE GAME: użyj klawiszy strzałek, aby wybrać jakąś przegrodę - i wcisnij klawisz Enter, by dokonać zapisu; Sin samodzielnie wygeneruje nazwę zapisanej gry za pomocą tytułu etapu

VIEW DEMOS: obejrzyj uprzednio przygotowaną grę demonstracyjną.

MULTIPLAYER: w Sin można grać poprzez sieć lokalną (LAN) lub Internet za pomocą TCP/IP; wybierz jedną z trzech opcji: Join Multiplayer (dołączenie do rozpoczętej gry), Start Multiplayer (rozpoczęcie sesji gry) lub Multiplayer Setup (konfiguracja gry wieloosobowej), aby rozpocząć grę wieloosobową; przeczytaj uważnie rozdział poświęcony tego typu grze.

c. Opcje

VIDEO CONTROLS

Są tutaj opcje, za pomocą których możesz zmienić sterownik obrazu, rozdzielczość ekranu lub tryb graficzny, jasność, rozmiar ekranu, zdecydować o grze w oknie lub na pełnym ekranie, trybie teksturowania i dostępie do zaawansowanych opcji obrazu. Aby zmienić daną opcję, użyj klawiszy strzałek, by ją wybrać, a następnie klawiszy strzałek w lewo i w prawo, aby ją wyregulować. Po dokonaniu wszystkich ustawień, wybierz opcję Apply i wcisnij klawisz Enter. Podczas zmiany ustawień obrazu, Sin może zamiagać lub pojawić się konsola. Nie dzieje się tak zawsze. Po chwili gra powinna się włączyć ponownie. Po wcisnięciu przycisku Apply gra wczyta mapę i uaktywni nowe ustawienia.

Video Driver: masz siedem opcji do wyboru. Są to Software (programowy), Default OpenGL (domyślny OpenGL), 3Dfx OpenGL (OpenGL dla 3Dfx), Power VR OpenGL, Verite OpenGL, Riva OpenGL i ATI Rage OpenGL.

Ważne: twój system może nie wykorzystywać niektórych sterowników dostarczonych z grą

Sin; jeżeli wybrany sterownik jest niedostępny, Sin powróci do poprzednio wybranej opcji lub akceleracji programowej

Software: jeżeli grasz w Windows 95/98 i nie masz akceleratora korzystającego z OpenGL, użyj tej opcji.

Default OpenGL: domyślny sterownik OpenGL pozwala grze generować obraz za pomocą domyślnego sterownika OpenGL zainstalowanego w twoim komputerze

Video Mode: wybierz rozdzielczość ekranu do gry w Sin; zauważ, że nie wszystkie karty graficzne i akceleratory 3D współpracują we wszystkich wypisanych rozdzielczościach.

Texture Mode: tryb teksturowania określa głębię kolorów używanych tekstur; lepsza jakość zawsze powoduje spowolnienie gry; 8-bitowe tekstury można uzyskać na niektórych układach graficznych, takich jak np. 3Dfx Voodoo. Włączenie 8-bitowych tekstur redukuje jakość obrazu w zamian za wydajność gry.

Fullscreen: wybór tworzenia obrazu na pełnym ekranie lub w oknie; dostępność trybu pełnoekranowego zależy od zainstalowanego adaptera graficznego; tryb pełnoekranowy przy renderowaniu programowym wymaga pakietu Microsoft DirectX

Screen Size: pasek wielkości ekranu reguluje rozmiar widocznego ekranu gry; redukcja jego wielkości spowoduje bardziej płynne działanie gry.

Brightness: pasek jasności reguluje poziom jasności ekranu; w trybie programowym efekt jest natychmiastowy; korzystając ze sterowników OpenGL, wybierz opcję Apply po dokonaniu modyfikacji.

Apply: wybranie tej opcji wprowadzi w życie wszystkie modyfikacje dokonane w konfiguracji obrazu.

Reset to Defaults: przywraca domyślne wartości wszystkim ustawieniom obrazu.

Advanced Video Options: pozwala zmienić ustawienia różnych efektów specjalnych występujących w grze; wyłączenie tych efektów zwiększy płynność działania gry.

Bring Up Console Interface: wywołanie konsoli; opcja przeznaczona dla zaawansowanych użytkowników.

AUDIO CONTROLS

Tutaj możesz wyregulować ustawienia dźwięku.

SFX VOLUME: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuną suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności efektów dźwiękowych.

MUSIC: włącza i wyłącza dynamiczną muzykę gry.

Music Volume: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuną suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności muzyki.

Dialog Volume: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuną suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności dialogów w grze.

Sound Quality: niska jakość dźwięku - 11 kHz; wysoka jakość dźwięku - 22 kHz; użycie niskiej jakości dźwięku może zwiększyć wydajność działania gry Sin na komputerze.

CD Music: użyj klawiszy strzałek w lewo i w prawo, aby włączyć i wyłączyć muzykę odtwarzaną bezpośrednio z kompaktu.

Sound Compatibility: w trybie Max Performance Sin przejmie całkowitą kontrolę nad dźwiękiem, uniemożliwiając korzystanie z niego przez inne aplikacje; w trybie Compatibility Sin pozwala działać innym urządzeniom generującym dźwięk.

Enable 3D Sound Hardware: włącza funkcję przestrzennego dźwięku dla kart, które go generują, takich jak te, które są zgodne ze standardem A3D

GAME OPTIONS

Mouse Speed: im wyższa wartość tej opcji, tym szybciej się porusza bohater (proporcjonalnie do ruchu myszy).

Always Run: wybierz Yes, jeżeli nie chcesz trzymać wciśniętego przycisku biegania, aby szybko się poruszać (gdy opcja ta jest aktywna, wciśnięcie przycisku biegania umioudli powolne poruszanie się).

Invert Mouse: wprowadza „lotnicze” sterowanie myszą; oznacza to, że przesunięcie myszy do przodu spowoduje podniesienie się, a przyciągnięcie jej do siebie spowoduje podniesienie głowy; niektóre osoby wolą taki sposób.

Mouse Filter: włączenie tej opcji spowoduje bardziej płynne poruszanie się, ale zwiększy się latencja między właściwym ruchem myszy a ruchem w grze.

PLAYER CONTROLS

Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie drugiego menu, które pokazuje wszystkie klawisze sterujące grą. Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać się po liście. Wciśnij klawisz Enter, aby wybrać funkcję, którą chcesz zmienić. Wciśnij właściwy klawisz lub przycisk myszy, które chcesz przypisać do danej funkcji. Jeżeli chcesz przywrócić oryginalne funkcje sterowania, wybierz opcję Restore Default Keyboard Only Configuration lub Restore Default Keyboard and Mouse Configuration.

HUD: John Blade, twój bohater gry, jest wyposażony w wyświetlacz przezierny klasy OT. Przez cały czas na ekranie widnieje jego aktualny stan. Są tam wskaźnik zdrowia, pancerza, amunicji do aktualnej broni oraz używanej broni lub przedmiotu. Gdy podniesiesz coś nowego, na samym dole na krótko pojawi się ikona przedstawiająca ten przedmiot. Aby przejrzeć wszystkie posiadane przez siebie przedmioty, wciśnij klawisz F2. Maksymalizacja wielkości ekranu (+) może usunąć pasek stanu z widocznego obszaru. Aby go przywrócić, po prostu wciśnij klawisz [-].

Wiadomości: od czasu do czasu HUD przemawia. Niektóre wiadomości pojawiają się na samej górze ekranu. Nie są zbyt ważne i informują o tym, że podniosłeś jakiś przedmiot lub też zginął w jakiś interesujący sposób (gra wieloosobowa). Określone wiadomości pojawiają się w centrum ekranu. Są to ważne komunikaty i nie można ich ignorować! Przykładowo: „może to być napis You need (potrzebujesz...)” i obrazek niezbędnego przedmiotu.

Konsola: wciśnięcie klawisza [~] wyświetli okno konsoli. Jest to specjalny obszar, w którym wyświetlane są wszystkie komunikaty gry – pozwalają wydawać grze komendy, do których nie można się dostać przez menu; konsola przeznaczona jest dla zaawansowanych użytkowników.

Zbiór przedmiotów: wciśnij klawisz F2, aby dostać się do zbioru posiadanych przedmiotów; użyj klawiszy strzałek, by poruszać się po liście; informacja o twoim statusie aktualizuje się o widok aktualnie wybranego przedmiotu; wciśnij klawisz Enter, aby użyć podświetlonego przedmiotu; broń i przedmioty są pokazywane w ten właśnie sposób – na przykład, możesz wybrać i przygotować jakiś przedmiot przed kontaktem z przeciwnikiem; następnie we właściwym momencie możesz szybko użyć tego przedmiotu, wciskając klawisz Enter.

Lookspring: gdy zwolnisz przyciski przypisane rozglądaniu się, spowoduje to natychmiastowy powrót do obserwacji na wprost; w innym przypadku musisz zrobić kilka kroków do przodu, zanim twój wzrok powróci do pozycji centralnej; opcja nie działa, gdy jesteś pod wodą.

Lookstrafe: FreeLook: gdy opcja ta jest włączona, nie musisz używać klawiszy odpowiedzialnych za rozglądanie się przy poruszaniu się myszą.

Crosshair: możesz wybrać pomiędzy różnymi rodzajami celowników.

Handedness: możesz zdecydować, czy poślad jest prawo-, czy też leworęczna oraz czy w ogóle będą wyświetlone dłonie.

Poruszanie się po Freeport

Poruszanie się

Chodzenie: użyj czterech klawiszy strzałek lub myszy, by chodzić. Aby iść do przodu, trzymaj wciśnięty klawisz strzałki do góry lub środkowy przycisk myszy. Obróć się w lewo lub w prawo za pomocą klawiszy strzałek w lewo lub w prawo albo przesuwając mysz w wybranym kierunku.

Bieganie: aby biegać, po prostu wciśnij lewy klawisz Shift, przez co zwiększysz własną prędkość; jeżeli wolisz zawsze biegać w trakcie gry, otwórz główne menu, następnie menu Controls, menu Game Options i wybierz opcję Always Run.

Strzelanie: cniśnij klawisz Ctrl lub lewy przycisk myszy, aby otworzyć ogień; trzymaj wciśnięty ten przycisk, aby kontynuować strzelanie.

Patrzeć w górę i w dół: klawisze A i Z pozwalają rozglądać się – odpowiednio: w górę i w dół; rozpocznij poruszać się do przodu, a twój wzrok powróci do normalnej pozycji na wprost; możesz również wybrać opcję Free Look w menu Game Options, która pozwoli na swobodne poruszanie głową za pomocą myszy.

Pływanie: kiedy jesteś pod wodą, wstaw się kierunku, w którym chcesz się poruszać – i wciśnij przycisk do przodu; niestety, tak jak w prawdziwym życiu, pod wodą możesz stracić powietrze; użyj klawisza skoku – normalnie jest to klawisz spacji, aby wypłynąć ku powierzchni; na powierzchni utrzymuj się, trzymając wciśnięty przycisk skoku; by wyjść z wody, podpłyń do brzegu i wyskocz nari lub po prostu wyjdź z płytkiej wody; zawsze jest jakaś droga wyjścia z wody – aby ją znaleźć, czasami będziesz musiał zanurkować jeszcze głębiej.

Kucanie: wciśnij i przytrzymaj klawisz C, aby przykucnąć, a następnie klawisz do przodu, aby się czołgać; zwolnienie klawisza C spowoduje powrót do pozycji wyprostowanej; w ten sposób można unikać trafienia rakietą.

Skakanie: wciśnij klawisz spacji, by podskoczyć; jeżeli w tym czasie biegniesz lub idziesz to możesz skoczyć dalej; jeśli skoczysz na stoku, podskoczysz wyżej.

Chodzenie w bok: wciśnięcie klawisza Alt w trakcie posługiwania się klawiszami strzałek w lewo i w prawo spowoduje wykonanie kroku w bok w wybranym kierunku; jest to doskonały sposób unikania nadlatujących pocisków lub strzałów.

Podnoszenie przedmiotów: aby podnieść przedmiot, broń, dopalacz, po prostu wejdź

HUD Layout: zdecyduj, czy wyświetlacz przezierny pojawi się na ekranie.

Dialog System: możesz włączyć lub wyłączyć wyświetlanie tekstów dialogów; nie zaleca się wyłączenia tej opcji, gdyż rozwiązanie wielu zagadek może zależeć od poprawnego zrozumienia prowadzonych rozmów.



PROBLEMY

na nie. Jeżeli nie jesteś w stanie czegoś podnieść, oznacza to, że masz już maksymalną ilość danej rzeczy.

Przeszukiwanie zabitych: gdy zabijesz przeciwnika, przejdź przez jego ciało, a na ekranie pojawi się wszystko, co miał; stojąc nad trupem, wciśnij klawisz używania, by obrócić go z przedmiotów, broni i jednostek zdrowia; każda broń, która zostanie wyrzucona lub opuszczona, może zostać podniesiona poprzez przejście przez nią. Jeżeli nie jesteś w stanie czegoś podnieść, oznacza to, że masz już maksymalną ilość danej rzeczy.

Wybieranie przedmiotów: użyj klawiszy strzałek, by przeglądać przedmioty znajdujące się w twoim posiadaniu, kiedy widzisz ekran własnych przedmiotów F2. Wciśnij klawisz Enter, by wybrać podświetlony przedmiot.

Rozmawianie: aby porozumiewać się z innymi graczami w trybie gry wieloosobowej, wciśnij klawisz T i wpisz własną wiadomość. Wciśnij klawisz Enter, gdy skończysz, a twoje słowa pojawią się na samej górze ekranu.

Używanie pojazdów: by wejść lub wyjść z dowolnego pojazdu, wciśnij klawisz używania; klawiszami strzałek w górę lub w dół prowadzisz pojazd i klawiszami strzałek w lewo i w prawo, by nim skręcać (będąc w ruchu). By skręcić szybko, użyj klawiszy odpowiedzialnych za poruszanie się bokiem (w ruchu).

Nie całkiem umiesz

Za każdym razem gdy wejdiesz na jakiś poziom, Sin automatycznie zapisze stan gry. Gdy zginiesz, wciśnij klawisz Enter, aby wyświetlić menu wczytywania gry. Wybierz pierwszą nazwę na liście, aby rozpocząć na początku poziomu, na którym przed chwilą byłeś.



Upewnij się, że system spełnia minimalne wymagania systemowe dla tego programu, zwłaszcza te dotyczące napędu CD-ROM.

W tle być może uruchomiłeś zbyt wiele innych aplikacji. Zamknij je (używając menu) i spróbuj ponownie. Zalecamy, by nie używać żadnych innych aplikacji w trakcie gry w Sin.

Upewnij się, że używasz najnowszych sterowników dla wszystkich urządzeń peryferyjnych.

Upewnij się, że masz kartę dźwiękową w 100% zgodną z systemem Windows.

Upewnij się, że głośniki są poprawnie podłączone i włączone, a poziom głośności ustawiony na odpowiednim poziomie.

Upewnij się, że używasz najnowszych 32-bitowych sterowników dla karty dźwiękowej.

Upewnij się, że karta dźwiękowa jest poprawnie zainstalowana i właściwie zainstalowałeś jej sterowniki. Sprawdź instalację karty oraz jej parametry konfiguracyjne dla Windows. Zatrzyj do instrukcji obsługi karty i instrukcji użytkownika Windows.

Upewnij się, że w tle nie są uruchomione żadne inne aplikacje.

■ FIDU

Takie pytanie zadałem sobie podczas pisania zapowiedzi do FIFY 2003. I doszedłem do zaskakujących wniosków. Właśnie o tym przeczytacie i mam nadzieję, tekst ten wywoła polemikę, bo naprawdę jest to ciekawy temat.



QUO VADIS, GRO SPORTOWA?

Każde kolejna odsłona znanego cyklu (FIFA, NBA, NHL, Tiger Woods - ba, nawet Championship Manager!) oferuje lepszą grafikę, większy realizm, zbliżymy liczbę drużyn/sportowców itd. (wyjątkiem jest tutaj THPS, którego twórca stawia na młodość kosztem realizmu). Dlaczego o tym piszę? Nie zastanawialiście się, jak będzie wyglądać FIFA 2075? Czy będzie do zdziwienia przypominała transmisję telewizyjną? Oczywiście, że tak. Co więcej, wydaje mi się, że już około roku 2030 będzie można toczyć pojedynki wirtualnymi drużynami mroźników Śląska Wrocław z rezerwami Kyoto Purple Sanga na stadionie Wembley z 1966 roku, z własnoręcznie ustaloną liczbą widzów (co do jednego), siedząc wybranym z całego państwa i z własną niepowtarzalną osobowością. Okej, wszystko pięknie, to jednak potem... przecież jaki sens wydać FIFA 2031, skoro w poprzedniej części było już WSZYSTKO? (i pisać „wszystko” mam na myśli naprawdę wszystko).

Konieczny będzie skok jakościowy, skok znacznie większy niż przejście w trzeci wymiar. Dużo więcej znacząco różni odwzorowanie ruchów rąk Savio'ego w momencie zdobywania bramki. Czymże będzie teniskok? Z kumpłami ostatnio rozmawiałem na ten temat i powstało kilka ciekawych pomysłów. Zaczę od tych najbardziej realnych, kończąc na naprawdę hardcore'owych, żywcem wyjętych z książek Dicka, Gibsona czy choćby z serialu „Star Trek”. Ale do rzeczy.

OKULARY VIRTUAL REALITY

Może wyda się wam to śmieszne, ale – moim zdaniem – gra sportowa w formie FPP jest kwestią trzech, góra pięciu lat! Wyobraźcie to sobie: wyjeżdżacie na lodowisko w Madison Square Garden. Akurat dzisiaj wasza drużyna, NY Rangers, gra z rywalem zza meczy – Islandersami. Trybuny wypełnione po brzegi, ogłuszający doping, mnóstwo reporterów, którzy jeszcze dzisiaj pisałi, że może to być mecz twojego życia. Jeszcze tylko rozmowa „oko w oko” z trenerem – i już za moment...

Jednak wada tego jest. Jeździć cały czas trzymamy na klawiaturze. Jesteśmy w ten sposób ograniczeni choćby ilością ruchów, czy metodą sterowania. Zatem po kilku latach...

A LA MATRIX

Podpłynęliśmy do NBA Live 2005. W jednej chwili jesteśmy w pobliżu parkietu hali Utah Jazz, razem z Michałem Jordanem, Scottiem Pippenem i Dennisem Rodmanem. Na zegarze

już tylko kilkadziesiąt sekund. Phil Jackson spokojnie tłumaczy to, jak powinniśmy rozegrać ostatnią akcję, wraca się do ciebie i czujesz na twarzy jego oddech. Już wiesz – co masz grać. Nie jesteś graczem komputerowym, jesteś rozgrywającym chicagowskich Byków. Czujesz zmęczenie sezonem i play-offami, presję publiczności w hali tych kilkudziesięciu milionów przed telewizorami. Dostajesz piłkę i naprawdę czujesz ją w rękach – nie tylko widzisz i słyszysz, działa także zmysł dotyku. Podajesz...

Coż, nie ma rzeczy doskonałych. Wprawdzie taka metoda jest niezwykle realna, jednak zupełnie fikcyjna. Co z tego, że nie uda ci się rzut – load – i wszystko będzie okej. Poza tym siedzisz w fotelu i obrabiasz w tuszu, można zdobyć tytuł MVP, co nie zadowala niektórych graczy. Powstaje zatem...

HOLODEKI

Wchodzisz do ciemnej kabiny, odpinasz FIFA 2037, wybierasz klasyczny mecz – finał Ligi Mistrzów pomiędzy Bayernem Monachium i Manchesterem United. Przegrywasz 0:1, dwie minuty do końca, czyżby nie udało się zrobić? Jako kapitan Anglików musisz poderwać swoich do boju, może coś zagrać samodzielnie.

Nie masz jednak umiejętności kogoś innego – nie znasz wszystkich megaszpuceł, grasz tak, jak potrafisz w

rzeczywistości. Męczysz się nie tylko wirtualnie, ale także fizycznie, zrucasz zbędne kalorie, rośnie ci mięśnie podczas gry na „hmm... komputerze??”. Jeśli jesteś słaby, możesz wprowadzić do pamięci własnych kumpł i zagrać z nimi w wirtualny mecz, ba, dzięki multiplayerowi każdy będzie u siebie – w domu, a mimo to na boisku. Czy to metoda doskonała?

Niestety jest tylko kontuzja, na którą jako pracownik szanowanej firmy nie możesz sobie pozwolić. Poza tym trzeba naprawdę sporo pograć, by nabrać formy. Nie wystarczy opłacać metody „2*Q”, potem trzymasz w „strzelasz”, należy tu pogłównkować, a wreszcie sprawia to kłopot.

ZATEM?

Ha, mam nadzieję, że dożyję momentu, kiedy będę mógł wejść na wirtualny Stadio Olimpico i zmierzyć się z Francesco Tottim bądź strzeliczkarnego Chilavertowi własną nogą. Może i będę miał 40-50 lat, mocno rozwinięty „mięsień piwny”, ale spełnił swój wówczas jedno z marzeń mojego życia. A do tego służą chyba cyfry komputerowe, prawda?





Muzyka od dawna stanowi jeden z najważniejszych elementów w filmie. W grach komputerowych ścieżka dźwiękowa niemal nigdy nie odgrywała tak wielkiej roli. Czy potraficie wymienić grę, z której zapamiętaliście przede wszystkim muzykę?
No właśnie...

Muzyka

w grach komputerowych

■ Kamil Brzeziński

Jednak od kilku lat sytuacja zaczęła się trochę zmieniać. Gracze komputerowi stali się bardziej wymagający i dziś muzyka jest równie ważna, co grafika czy ogólny klimat produkcji. W tym tekście przedstawię gry, które - według mnie - muzyką nie wyróżniały się na tle reszty. Czym? O tym przeczytacie poniżej.

Każdej grze przyznałem dwie oceny - pierwszą za ogólny wizerunek, a drugą za ścieżkę dźwiękową, wszystko w skali szkolnej - od 1 do 6.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Pod względem muzycznym Tony Hawk 2 to absolutna rewelacja i profesjonalna robota. Druga część gry zawiera utwory przede wszystkim zespołów z nurtu metalowego (m.in. Papa Roach, Rage Against The Machine). I choć nie jest to gatunek, za którym specjalnie przepadam (wolę „normalny” metal, a nie komercyjny twór łączący tę muzykę z rapem), muszę przyznać, że panowie z Neversoftu wykonali kawał dobrej roboty, układając taką ścieżkę dźwiękową. Muzyka zachęca do gry, świetnie pasuje do karkołomnych ewolucji, jakie wykonujemy na desce i ogólnie mówiąc, daje kopa!

I jeszcze mały bonus - chcecie posłuchać utworów (które zapisane są w formacie .dat) z drugiej części Tony'ego, ale poza grą? Zainstalujcie program RAD Video Tools z sierpniowego CDA, wybrzeście interesujący utwór i słuchajcie do woli (a najlepiej skonwertujcie do MP3)!

Gra: 6, Muzyka: 6



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

W „trójce” postawiono na różnorodność muzyki, w efekcie czego otrzymaliśmy zarówno kawałki nu metalowe, hip hopowe jak i strictly rockowe. Jednak mam tu nieco zastrzeżeń. Na temat ścieżek hip hopowych nie wypowiadam się (nie będę narażał się (inon tego gatunku), ale powiem parę słów o rockowych. Bardzo dobrze, że są, ale zaskoczyło mnie kilka rzeczy. Jakoś nie pasuje do reszty punkowy The Ramones, dziwi mnie też umieszczenie utworu „Ace Of Spades” Motorhead, który ma już swoje lata i niezbyt wpasowuje się w klimat całości... ogólnie jednak muzykę w trzeciej części oceniam na piątkę.

Gra: 6, Muzyka: 5



MESSIAH

Messiah to gra, która wywołała niemalże zamieszanie na rynku gier komputerowych jakieś dwa i pół roku temu. Ze względu na tematykę wspomniano o niej nawet w Wiadomościach, ale nie o tym powinienem tu pisać. Od razu zaimplementuję do opisu ścieżkę dźwiękową. Odpowiedzialny jest za nią znany zespół (od niedawno znowu nieistniejący) Fear Factory. Na potrzeby gry kapela wykreowała bardzo klimatyczne, tajemnicze, ambient - dance - industrialne dźwięki, które znakomicie towarzyszą gniomom podczas rozgrywki. Warto również dodać, że muzyka została zapisana na oddzielnej płycie CD w formacie audio, dzięki czemu możemy jej słuchać także na zwykłym odtwarzaczu CD. Piątka z plusem!

Gra: 5, Muzyka: 5+



KINGPIN

Kingpin zapisało się na stałe w historii jako jedna z tych najbardziej brutalnych gier komputerowych. Jednak poza mrocznym klimatem, świetną grafiką oraz grywalnością, wyróżniała się ścieżką dźwiękową, którą stworzył znany (nazwa wielokrotnie obita mi się o uszy) hip hopowy zespół Cypress Hill. Każdy, kto lubi takie klimaty, będzie z Kingpina bardzo zadowolony. A pozostali? Coż, muszą się zdobyć na tolerancję. Ja się staram, dlatego stawiam piątkę.

Gra: 5, Muzyka: 5+



FIFA

Seria FIFA zawsze charakteryzowała się dobrą muzyką. Panowie z EA Sports nigdy nie szczędzili kasy na utwory znanych wykonawców, jednak od jakiegoś czasu umieszczają na płytach kawałki coraz mniej ambitne. Pamiętam, że ostatnią grą z przyswoją ścieżką dźwiękową był World Cup 98, gdzie mogliśmy usłyszeć „Tubthumping” Chumbawambę (wcześniej FIFA 98 pojawiła się ze świetnym utworem Blur - „Song 2”). Od tego czasu muzyka w FIFA była wybierana „pod klientów”. Skomentuj to jednym słowem - komercja. Ale i tak należy się czwórka.

Gra: 5, Muzyka: 4

FIFA WORLD CUP 2002

Osoby odpowiedzialne za ścieżkę dźwiękową do serii FIFA zrehabilitowały się przy okazji World Cup 2002. Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem grę i zszedłem bramkę, długo nie mogłem wymówić słowa. Rewelacyjna animacja, przedstawiająca strzelca bramki, w tle kapitalna orkiestra i symboliczna muzyka... a wszystko to przy owacjach zachwyconej publiczności. Dzięki temu choć przez chwilę możemy poczuć się jak zwycięzcy! Równie wielkie wrażenie zrobiła na mnie chwila, kiedy po zdobyciu ważnej bramki kamera pokazywała zarówno radość zawodników, jak i smutek na twarzach przeciwników, jednocześnie z głośników wydobywały się dźwięki radosnych bębnow oraz ponurych partii smyczkowych. Jak dla mnie - rewelacja! Niestety muzyki jest trochę mało, ale mam nadzieję, że przy następnej okazji (EURO 2004?) EA Sports zadbą o to, by było jej znacznie więcej. Póki co, wracam do gry w World Cup 2002!

Gra: 5, Muzyka: 5

KISS: PSYCHO CIRCUS

Kiss to legenda muzyki hard rockowej, najprężniej działająca w latach 70 i 80. Kilka lat temu firma Third Law Interactive postanowiła przypomnieć ten zespół, przy okazji wydania dwu gry: Kiss Pinball (opis poniżej) oraz Kiss: Psycho Circus. Produkcja powstała na bazie komiksu o tym samym tytule i jest niczym innym jak bardzo dobrą strzelaniną FPS. Wydawałoby się, że ścieżką dźwiękową powinny być kawałki Kissa, ale tak nie jest. Co prawda, pojawiają się utwory tego zespołu, ale tylko w niektórych momentach gry - po uruchomieniu szaf grających znajdujących się na kilku etapach. Podczas rozgrywki towarzyszy nam mroczna, niepokojąca i nastrojowa muza, niemająca jednak z Kiszem nic wspólnego.

Gra: 4+, Muzyka: 4

KISS: PINBALL

A oto i druga gra z „Kiss” w tytule. Jak sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z pinballem. Nie jest to produkcja wysokich lotów, ale pogierować można. Przemawia za tym przede wszystkim niska cena (o ile mnie pamięć nie myli wynosi ona niecałe dwie dychy) oraz to, że ostatnio nie pojawiła się właściwie żadna warta uwagi gra z tego gatunku. A ponadto należy dodać muzykę zespołu Kiss, która towarzyszy nam podczas zabawy!

Gra: 3, Muzyka: 4

GRAND THEFT AUTO 3

Seria GTA zawsze charakteryzowała się niebanalną ścieżką dźwiękową. Niebanalną, gdyż muzyki słuchaliśmy tylko podczas jazdy samochodem i poprzez wirtualne radio. W trzeciej części autorzy przygotowali aż dziewięć stacji radiowych, które oferują w sumie około trzy godziny różnorodnej muzyki w formacie MP3. Nic nie stoi również na przeszkodzie, by w odpowiednim katalogu umieścić własne pliki! Więcej informacji na temat muzyki w GTA3 znajdziecie w recenzji Shadow Knighta w sierpniowym numerze naszego magazynu. A jaka jest moja ocena ścieżki dźwiękowej? Mocna piątka.

Gra: 6, Muzyka: 5

ED HUNTER

Rzadko się zdarza, aby słaba gra miała rewelacyjną oprawę dźwiękową. A tak jest w przypadku Ed Huntera. Głównym bohaterem produkcji jest Eddie - maskotka największego heavy metalowego zespołu na świecie, Iron Maiden! Gra należy do strzelanek w rodzaju Virtua Cop czy House Of The Dead i nie wyróżnia się niczym szczególnym. Słaba grafika, niewielka liczba przeciwników oraz wszechobecna nuda. Za to podkład muzyczny to doprawdy rewelacja! Dwadzieścia największych przebojów Żelaznej Dżwięcy, wśród których znajdziemy perełki, takie jak „Run To The Hills”, „Powerslave”, „Wrathchild”, „Number Of The Beast” czy „Iron Maiden”. Prawdziwe greatest hits! Ale czy warto zaopatrzyć się w grę Ed Hunter tylko dla ścieżki dźwiękowej? Chyba nie. Lepiej dołożyć kilkadziesiąt złotych i kupić najnowsze DVD Iron Maiden - „Rock In Rio”!

Gra: 4, Muzyka: 6

OZZY'S BLACK SKIES

Ozzy's Black Skies to gra, która nigdy nie powstała. Zatem dlaczego o niej tutaj wspominam? Z jednego prozaicznego powodu - miał to być hold dla byłego lidera legendy heavy metalu Black Sabbath - Ozzy Osbourne'a, z muzyką Mistra (dla nieobeznanych w temacie - mówię o Ozzy). :) Niestety jakiś czas temu dotarła do mnie smutna wiadomość - prace nad grą zostały przerwane i Ozzy's Black Skies już nigdy nie ujrzeli światła dziennego... Co prawda, utwór „Black Skies” - napisany specjalnie na potrzeby gry - ukazał się na singlu „Dre-emier”, ale przecież nie tego oczekiwaliśmy! Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że ktoś kiedyś postanowi spróbować jeszcze raz i stworzy produkcję, w której głównym bohaterem byłby sam Ozzy...

Gra: -, Muzyka: 6

PRZYSZŁOŚĆ

Muzyka w grach rozwija się w podobnym tempie, co same gry. Zastanawiam się, jak będą wyglądały ścieżki dźwiękowe np. za dziesięć lat. Póki co najlepiej zapowiada się muza do trzeciej części DOOMA, za którą zabrał się lider słynnej industrialnej kapeli Nine Inch Nails - Trent Reznor! Fanom muzyki metalowej chyba nie muszę go przedstawiać, reszcie mogą tylko powiedzieć, że facet naprawdę zna się na rzeczy (stworzył muzykę do pierwszej części Quake'a)! Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak czekać na grę. Premiera już niebawem...

Post Mortem

El General Magnifico

Uwaga wstępna. Solucja niniejsza wskazuje na jeden z możliwych sposobów rozwiązania kolejnych zagadek gry. Twórcy przewidzieli kilka wariantów, by opierać się z niektórymi zagadkami. Do pokoju, w którym popełniono zbrodnię, można się dostać, na przykład rozwalając drzwi strażackim toporem (choć my jesteśmy zwolennikami bardziej subtelnych metod). Zakończyć ją można przynajmniej na trzy sposoby - to znaczy w zależności od rozwiązania problemów możesz zobaczyć trzy różne zakończenia. Próbuj zatem samodzielnie rozwiązywać zagadki... a do naszej pomocy odwołaj się tylko wtedy, gdy utkniesz w sposób (pozornie) nieodwołalny. A więc do dzieła...

Grę zaczynasz w paryskim mieszkaniu Gustawa McPhearsona, byłego prywatnego detektywa, który aktualnie zarabia na życie malowaniem widoczków. Pewnego dnia odwiedza go tajemnicza brunetka, piękna jak marzenie Siobhreda, która zwraca się doń z prośbą o przeprowadzenie dyskretnego dochodzenia w sprawie śmierci jej siostry i szwagra, brutalnie zamordowanych w jednym z paryskich hoteli. Możesz od razu przyjąć propozycję, możesz ją odrzucić i zadzwonić do niej, by umówić się z nią w jednej z restauracyjek. Zabrawszy się do dzieła, weź szkicownik (leży na stoliku w kuchni twojej pracowni) i kamerę z szafki. Wyszedszy na miasto, udaj się do Hotelu Orphee. Pogadaj z recepcjonistą. W zależności od tego, co mu powiesz, wykaże mniejszą lub większą skłonność do współpracy. Wygląda na to, że nie lubi prywatnych detektywów, spróbuj więc innej bajeczki. Skończywszy z nim, odwróć się i zajrzyj do baru. Wypytaj barmana o wszystko, o co się da - i kup odeń butelkę czerwonego wina. Wróć do głównego holu i ze stolika weź gazetę. Jeżeli zechcesz, możesz też skorzystać z telefonu na ladzie recepcyjnej i wysłać telegram do Agencji w Stanach, by dowiedzieć się czegoś więcej o klientce pana McP (to samo możesz zrobić, na przykład, w swoim mieszkaniu albo gdziekolwiek, gdzie znajdziesz telefon). Kolejnym celem twej wędrówki niech się stanie komisariat policji. Zjawiwszy się na miejscu, natkniesz się na matkę, która wypytuje dy-

żurnego o los jej zaginionego syna. Podążymy i tym śladem, ale nieco później.

Porozmawiaj z grubym podoficerem. Nie bardzo ma ochotę na dyskusję, bo okropnie chce mu się pić. Daj mu butelkę czerwonego wina, które McP nabył w hotelowym barze. Przekupstwo polityka jest karalne... ale się opłaci. Od wdzięcznego spragnionego dostaniesz kopię policyjnego raportu. Przeglądaj ją, a na twojej mapce pojawi się nowa lokacja - biuro policyjnego doradcy, doktora Kaufnera. Zanim się tam udasz, porozmawiaj z podoficerem o wszystkim, co znalazłeś w policyjnym raporcie.

Potem udaj się do biura dr Kaufnera. I oczywiście wypytaj go o wszystko, o co się da. Następnie wróć do Hotelu Orphee i pogadaj z barmanem (oraz z recepcjonistą, jeżeli udało ci się zdobyć jego zaufanie). Barman (i być może recepcjonista) podadzą ci rysopis człowieka, który spędził wieczór w dzień zbrodni w barze. Spróbuj nakreślić ten rysopis w szkicowniku. Podpowiemy ci - aby tego dokonać, powinieneś klikać po kilka razy elementy portretu pamięciowego. Na każdy z nich możesz klikać dwa, trzy lub więcej razy z prawej lub lewej strony.

Legenda

o - zostaw bez zmian
-3 - trzy kliknięcia po prawej stronie
1-- - jedno kliknięcie po lewej stronie itd.

-0-	--3
--1	1--
--2	--6
2--	1--

Dokonawszy tego, pokaż rysunek barmanowi i recepcjonistce, by potwierdzić jego trafność. Spróbuj przejść po schodach na pierwsze piętro. Gustaw nie ma ochoty narażać się Petitiowi, a e zauważa, że w holu stoi skrzynia. Skryj się w niej, a chłopiec hotelowy zatarga skrzynię na piętro. Oba pokoje (505 i 507) są zamknięte. Wejść w drzwi naprzeciwko poko-

ju 507 po drugiej stronie korytarza. Rezygnuj tam pani Loiseau (jeżeli nie wejdiesz do niej sam, babecznusz zatrzyma detektywa, kiedy ten będzie chciał zejść na dół. Porozmawiaj z nią i wypytaj o wszystko, o co się da (WJOWCSD). Teraz możesz zejść i porozmawiać z Petitem. Od barmana powinieneś się dowiedzieć, że Malet zwykle przesiaduje o tej porze w bistro Alembic. Na twojej mapie pojawia się nowa lokacja. Dalejże, do bistro. Skieruj się w stronę baru. Po drodze zobaczysz rozgrywkę karcianą - Malet i Hulot (właściciel zakładu) grają w karty. Gus sam się wda w rozmowę z Mailetem, która się skończy pokazaniem mu rysunkowego portretu pamięciowego. Malet rzucił się do ucieczki, ujrawszy podejrzanego, który akurat pojawia się w bistro. Gustaw ściga uciekiniera, ale wreszcie go zgubi. Koniec kofidów wszyscy trafiają do łóżek (niekoniecznie własnych, jak to we Francji. Gus musi jakoś podreperować własne ego!). Wciągnąwszy gacie na (L.), udaj się na policję. Powiedz policjantce, że jesteś pamięciowy portret mordercy - co pozwoli ci na interwiew z inspektorem Lebrunem. Wejść za barierkę i udaj się korytarzem. Inspektora Lebruna znajdziesz za drzwiami z jego nazwiskiem. Porozmawiaj z nim o wszystkim - dowiesz się, gdzie mieszka podejrzan, niejaki Hellouin. Udaj się pod wskazany adres. Niestety drzwi są zamknięte, a ty nie wiesz, jak się tam dostać. Na, dobra. Udaj się do...

...bistro Alembic. I porozmawiaj z rozpartym za barem Hulotem. Poproś go o pomoc w problemach z drzwiami. Hulot zgodzi się wyjść naprzeciwko twoim potrzebom, ale pierwzej rzeczy sprawdź swoje malarskie kwalifikacje (i twoją spostrzegawczość); da ci dwa malowidła, jedno autentyczne, drugie fałszywe - i poprosi, byś podkreślił pięć szczegółów, którymi się różni jedno od drugiego. Oba malowidła masz w Inventory. Błędy są następujące. 1) na fałszywym nie masz w trumnie nieboszczyka. 2) na prawdziwym w prawym górnym rogu jest scena egzekucji (na prawdziwym nie). 3)

nico niżej na fałszywym malowidle brak dwu mis na dachu małej chatki. 4) nieco wyżej od wzmiankowanego dachu, na lewo od pnia brakuje drąga. 5) brak krzyża na środkowej tarczy w prawym dolnym rogu. Zrobivszy wszystko jak należy, pogadaj z Hulotem. W nagrodę otrzymasz zestaw wytrychów.

Biuro - to drugie po prawej, i zamierzamy się włamać oraz rozejrzeć; przyjrzyj się więc zamkowi i wyjmij otrzymane od Hulota wytrychy. Sztuczka jest dość prosta. Masz pięć wytrychów - wetknij cztery z nich w zamek (lewo góra, prawo góra, środek i dół), spróbuj poruszyć galkę i przyjrzyj się wytrychom. Jeżeli wszystkie klekoczą jak zwariowane, znaczy to, że niewłaściwe wytrychy są w niewłaściwych miejscach. Ten, który klekocze tylko trochę, jest na miejscu, ale ma niewłaściwe położenie, a tych może mieć trzy (góra, środek, dół). Przesuń go znacznikiem, aż znieruchomieje. Masz już jeden wytrych we właściwej pozycji. Wymieniając miejsca, w które powkiadałeś kolejne - i zmieniając ich położenie, możesz dobrać odpowiednie wytrychy do zamka i poruszywszy klamką, otworzyć drzwi.

Przypominamy: wytrych skacze jak zwariowany - niewłaściwy wytrych w niewłaściwym miejscu. Wytrych dygocze tylko trochę - właściwy wytrych we właściwym miejscu, ale w niewłaściwej pozycji. Nieruchomy wytrych - wszystko OK. Pamiętaj, że trzeba ustawić tak cztery z nich. I do środka!

Dokonawszy dzieła, wejść i rozejrzyj się po biurze lotra. Stań za biurkiem i otwórz górną szufladę - jest tuż pod białym biurka (dolna da się otworzyć, ale jest w niej sejf, którego na razie nie ruszysz).

Kiedy podniesiesz jedne akta z szuflady, pojawi się pani Hellouin. Raz już ją spotkałeś - to mamusia z komisariatu, zatroskana o los synka. Bądź dla niej uprzejmy - powiedz jej, że nie zyczysz źle jej synowi i w końcu zostaniesz zaproszony do kryjówki Hellouina. Wejść na stryszek i wysłuchaj jego opowieści - którą poznasz w pierwszej osobie.

Animacja Helloina

Zadanie włącza to wytopienie Eatonów. Po pierwsze, udaj się do apartamentu Eatonów. Dozorczyni nie chce wpuścić detektywa, choćby nie wiedzieć jak ją namawiał. Trzeba się ucieć do podstępu. Przejść na podwórze, podnieść czerwoną piłkę, a potem wróć do bramy na podwórzu i rzuć piłką w doniczkę na parapecie. I tak wina spadnie na złośliwe gówniarstwo. Dozorczyni zabiera się do sprzątania, ty zaś wejść po schodach na górę.

W apartamencie Eatonów wejść w pierwsze drzwi na prawo, do sypialni. W szafie jest sejf, niestety na razie go nie otworzysz. Wejść do następnej sypialni, gdzie na biurku przy drzwiach zobaczysz bilet na łódź. Weź bilet i wyjdź z sypialni. Wróciwszy do bawialni, obejrzyj plakat na ścianie. Na twojej mapie otwiera się kolejna lokacja (bistro Alembic). Na lewo od plakatu, na stoliku leży list Gracie Eaton i wizytówka. Obejrzyj jedno i drugie. Ponieważ na twojej mapie powinna się pojawić nowa lokacja (biuro dr Kaufnera), przejdź tam i porozmawiaj z psychiatrą wypytaj go, o co się da.

Potem wai prosto do bistro

Spotkasz tam Berenice. Porozmawiawszy z nią, dowiesz się (oprócz innych ciekawych rzeczy), że Eatonowie wyszli do jakiejś restauracji. Kto może znać jej adres? Spróbuj w siedzibie Bractwa Róży i Krzyża. Odmówi nie wpuści do środka tak podejrzanego indywiduum, jakim jest prywatny detektyw, ale postraszysz go pilnością sprawy, dowiesz się odeń, iż ulubionym lokalem członków bractwa jest restauracja „U Aleksandra”. Udaj się zatem do Sasz.

Porozmawiaj z barmanem. Dowiesz się, że Eatonowie wynajmują pokój w hotelu Orphee. Jazda do hotelu. Prywatny detektyw wie gdzie ciekawe życie, choć musi się przy tym sporo nabiegać. W Hotelu Orphee porozmawiaj z recepcjonistą Pettitem. Po rozmowie podejdzie do Hulota Malet, który zaproponuje mu spotkanie w barze. Wejdź do baru i zajmij miejsce przy oknie. Zobaczysz, co się dzieło w nocy, kiedy popełniono zbrodnię, przejdź hotelem i w nim.

Wracaśz do postaci
McPhearsona

Jeżeli poprzedniego dnia posłałeś telegram do Agencji, pod drzwiami masz odpowiedź. Przeczytaj ją, a dowiesz się, że twoja klientka nie do końca była z tobą szczera. Zედown więc do Sophii Blake, ponieważ na Wrytzy czas na wyjaśnienie kilku rzeczy. Umawiasz się z nią Aleksandra. Podejść i porozmawiaj z goście przy wejściu. Skieruje cię do stolika Sophii. Porozmawiaj z nią i wypytaj o wszystko. Pod koniec rozmowy McPhearson zgodzi się na dalsze prowadzenie dochodzenia. Wrót do Hotelu Orpheus i porozmawiaj z barmanem oraz recepcjonistą. Przy recepcji weź z lady ołówek (jeżeli go tu nie masz, znaczy że, że dostałeś pierwiej od madame Louise szpilkę Iris na szczęście). Wejść na piętro - do pokoju 505. Teraz jest otwarty. Przez drzwi na lewo od kominka możesz się dostać do pokoju 507, niestety ktoś je zamknął od środka. Przyjrzałszy się dziurce od klucza przekonasz się, że klucz tkwi w zamku z drugiej strony. Zastopusz stary chwyt prywatnych detektywów, ulubiony przez scenarzystów gier komputerowych (podłóż pod drzwi gazetę, popchnij klucz ołwienkiem (lub egipską szpilką) i weź klucz z gazetę. Otwórz drzwi (gdybyś chciał, możesz je też otworzyć, korzystając z zestawu wytrychów otrzymanego od Hulota (do biura Hellouina musiałbyś się dostać, rozwalając zamek młotem znalezionym nieopodal uszkodzonej windy w hotelu). Podejść do kominka, gdzie znajdziesz złoty pierścionek. Podnieś go. Należał do jakiegoś Fay. Hm... Podnieś okruchy szkła z podłogi i weź klucz z nocnej szafki. Możesz też zajrzeć do łazienki, gdzie na pewno zauważysz czarną farbę na toalecie. Czyżyb ktoś farbował tu włosy? Wejść z hotelu i udaj się do apartamentu Fatonów.

Wejdź na piętro, zajrzyj do pierwszej sypialni z prawej strony - otwórz sejf znalezionym na miejscu zbrodni kluczem. Wewnątrz są jakieś paszporty i dokumenty. Wez wszystko.

Czas na działania bardziej zdecydowane. Psychiatra Kaufner od samego początku wydawał się podejrzany, prawda? No to ruszajmy do jego biura. Mamy tu do czynienia z dość prostym labiryntem. Mapka staje się

niedostępna, czyli nie masz wyjścia, musisz dotrzeć do jądra zagadki sam. Nie jest to takie trudne, jak mogłoby się wydawać. Skrupulaci mogą rysować plan. Labirynt jest ustawiony tak, jak to w domu będzie klamek. Aby dotrzeć do środka, będziesz musiał otwierać kolejne drzwi, które skonstruowano tak, że otwarcie jednego zamyka te, przez które już prześledłeś. Nie bądź rura na mrozie i nie pekać.

Podejść do przodu, a potem skieruj się w lewo. Idź przed siebie, aż zobaczysz niewielki korytarzyk odchodzący w bok. Wejść weń i przesunąć dźwignię na ścianie. Zamkną się za tobą drzwi, a otworzą przed tobą. Wróć na korytarz główny i wal przed siebie, dopóki znów nie zobaczysz bocznego korytarzyka. Znowu wejść, przełóż uchwyt, wróć na korytarz główny i idź przed siebie, aż trafisz do miejsca, gdzie zobaczysz drzwi wejściowe, a naprzeciwko nich będzie otwarta kratka wiodąca w głąb labiryntu. Wejść w korytarz środkowy, a potem znów skieruj się w lewo i powtórz całą operację. W sumie o ile nie zapomniaś na pamięć, trzeba zrobić ze dwa kręgi, aż wreszcie znajdziesz się przed drzwiami biura dr Kaufnera. Nie jest to tak skomplikowane, jak mogłoby się wydawać.

Podjeżdż do biurka i weź leżący na nim osobisty dziennik doktora Kufniasta... przepraszam, Kaufnera. Korzystając z okazji - przejrzyj go. Potem otwórz złote jajo na stole i weź leżący wewnątrz woskowy cylinder. Przejdź na drugą stronę biurka i otwórz szufladę. Weź dzienniki Gracie Eaton i De Allegrina. Przeczytaj oba.

Skonczywszy ze wszystkim, wróć do Hotelu Orphée i przejdź do apartamentu Mme Louisa. Nie gadaj z nią, tylko spójrz na lewo od starej damy – stoi tam fonograf. Włóż doń woskowy cylinder i pokręć boczną sprężyną, by wysłuchać opowieści orzesznika.

Następnie weź (!!) w troki i udaj się do bistro A., by porozmawiać z Bebe.

Wyczerpawszy wszystkie tematy przejdź do domu De Allepina. Włóż w odpowiednie miejsca na drzwiach cztery kryształowe płytki znalezione u Kaufnera, a drzwi staną przed tobą otworem. Wejdź.

Na parterze nie masz tu niczego ciekawego, poza symbolami nad dwójgiem zamkniętymi na guchu drzwiami. Przenij się symbole i przejdź na piętro. Na piętrze jest sypialnia De Allepina (nie znajdziesz w niej niczego ciekawego) i jego gabinet. Nad drzwiami do nich też są symbole – wszystkie cztery to alchemiczne symbole Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza). Zanim wejdziesz do gabinetu, obejrzyj trzy witraże umieszczone obok siebie i odnotuj daty zapisane pod nimi (14.01.1128, 24.06.1305 i 18.03.1314 – pierwsza z nich to data podpisania papieskiej bulli zatwierdzającej rezultaty zakonu

„Pal gumę, człowieku! Ze mną nie wygrasz!”

Najlepsze wyścigi ze Sztuczną Inteligencją



Total Immersion Racing

- rewolucyjny wyścig ze Sztuczna Inteligencja.

Oni mają świadomość

oni myślą, oni pamiętają Twoje zachowania na torze.

A kiedy się na Ciebie wkurzą...

Szukaj w sklepach w styczniu 2003

Opisowane przez Autorstwa studio realizacje dla Engima Interactive Europe Ltd. logo E oraz Raceworks to zastrzeżone znaki towarowe Engima Interactive Europe Ltd. Sposób to zastrzeżony znak towarowy Engima Interactive Europe Ltd. © 2000. Wszelkie pozostałe znaki towarowe i prawa autorskie należą do ich właścicieli.

12.05.66

www.sklep.cenega.pl

TOTAL IMMERSION RACING

Dystrybucja w Polsce

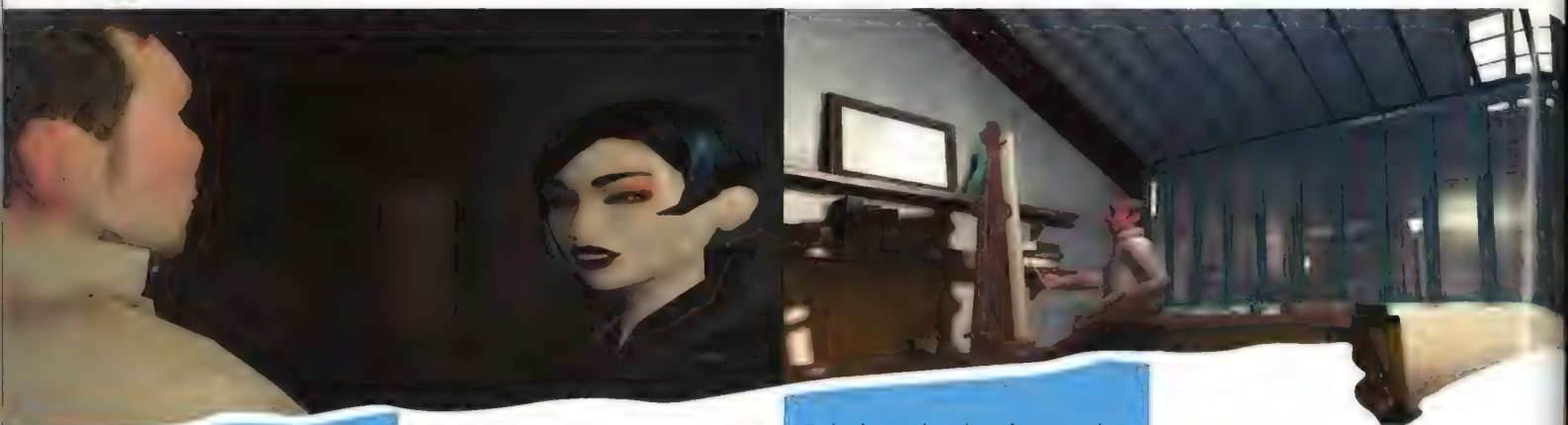


Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowska 37
Tel. (22) 862 52 60 do 70, Faks (22) 862 52 60



EMPIRE



templariuszy, ostatnia data, o ile dobrze pamiętam, to data egzekucji Wielkiego Mistrza Zakonu Rycerzy Świątyni, Jakuba de Molaya. Znaczenie drugiej daty jest na razie niejasne. Daty te przydadzą się później. Wejść do gabinetu De Allepina.

Na Biurko są jakieś dokumenty dotyczące interesów bankiera i pudełko zapalek. Weź jedno i drugie, a potem przeczytaj dokumenty. Nasz detektyw zauważył, że pismo na dokumentach różni się od pisma na liście, który Hellouin dostał od Allepina.

Przejdź na przeciwległy kraniec pomieszczenia. Jest tu model układu słonecznego, ale na razie go zostawmy. Na półce, na prawo od modelu, jest metalowy pierścień. Weź go i przejdź do siedziby Bractwa. Pogadaj z nim o wszystkim, ale choćbyś nie wiedzieć co mówił, nie zechce cię wpuścić bez listu polecającego. Przypomnij sobie, że Bebe wykonywała już podobne prace i udaj się do bistro A.

Poproś Bebe, aby podrobiła list polecający (napisała fałszywy), opierając się na posiadanych już przez ciebie dokumentach. Wyjdź i przejdź się gdziekolwiek, a potem wróć do bistro A. Dziewczyna zrobiła to, o co prosiłeś. Podziękuj jej i z listem w ręku przejdź do siedziby bractwa. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, odzwierciwpuści cię do środka.

Przejdź przez drzwi do sali z wystrojem... powiedzmy, kościelnym. Podejdź do tronu i wejdź w drzwi po lewej. Trafisz do sali, gdzie są książki, eksponaty muzealne i stół narad. W jednej z gablot jest moneta, która będzie ci potrzebna, możesz też jednak znaleźć księgi o templariuszach i budowie systemu słonecznego. Później wyjdź i wróć do domu De Allepina.

Czas się zabrać do konkretnej roboty i ujawnić knowania typu, który od kilkuset lat zeruje na naiwnych. Wejdź na piętro, do gabinetu bankiera - i podejdź do planetarium. Spójrz na nie z bliska. Z lewej od góry masz trzy zestawy cyfrowych pokręteł - pierwszy na cztery cyfry, drugi i trzeci - na dwie. Popatrzywszy na cyfry, zorientujesz się (o ile nie jesteś zupełnym ciemniak), że górne służą do ustawienia liczby lat, drugie od góry to miesiące, trzecie od góry - to dni. Ustaw kolejno trzy daty, jakie widziałeś pod witrażami (14.01.1128, 24.06.1305 i 18.03.1314), i za każdym razem pociągaj dźwignię z prawej. Któraś z kombinacji powinna uruchomić mechanizm otwierający drzwi. Obróć się półką w ścianie i nasz detektyw niezłomnie będzie w tak utworzone przejście.

Podsiedzisz w górę - na wprost i w dół - trafisz do krypty. Przede wszystkim przejdź w

prawo. Na ławie jest tu zestaw alchemiczny (to tu przygotowywano gaz, którym Bahomet obezwładniał swoje ofiary). Przyjrzyj się bliżej temu wszystkiemu, bo zabierzesz się zaraz do odtworzenia tej substancji. Są tu buteleczki, łyżki i fiolka oraz moneta. Weź monetę. Na ścianach krypty są cztery malowidła (kartusze) z liczbami i cyframi, pod nimi zaś wizerunki, które można skojarzyć z żywiołami. Sztuka polega na odgadnięciu, jakie substancje wchodziły w skład mieszanki i jakie ich ilości są potrzebne do zmieszania. Wszystkie liczby na malowidłach to magiczne kwadraty - jednokowa jest suma liczb w kolumnach, wierszach i przekątnych. Oblicz te sumy i zapisz, kojarząc wizerunki z liczbami (Ziemia 15, Powietrze 34, Woda 175 i Ogień 65). Teraz musisz zauważyć, że na kolorowych buteleczkach stojących na ławie, są alchemiczne symbole. Znajdź butelki z symbolami Ziemi, Powietrza, Ognia i Wody (Ziemia jest czarna, Ogień czerwony, Woda zielona, a Powietrze niebieskie). Należy oddać w tym miejscu hold twórcom gry - układanie magicznych kwadratów to niemała sztuka.

No

Teraz korzystając z łyżek (mają rozmaite pojemności - 1, 5, 10, 25 i 50 „jednostek”), nabierz odpowiednią ilość czterech substancji i wrzuć je do środkowej retorty nad palnikiem. Nie powinieneś mieć z tym trudności, chyba że w szkole podstawowej od matematyki, będąc wyjątkową (...), dostawałeś wypyki połączonej z biegunką.

Na koniec podpal świecę zapałkami i ...voilà - jak mawiał pewien cyrulik w Pyrach. Masz fiolkę gazu usypiającego, którym Bahomet odurzał swoje ofiary. Fiolka ma barwę fioletoową (niezamierzona gra słów).

Przejdź w głąb krypty. Jest tu jeszcze jedna łamigłówka, na razie ją jednak zignoruj i zajrzyj na koniec lochu, gdzie na stole leży ciało De Allepina. Jeżeli chcesz, możesz obejrzeć wszystkie portrety osób na ścianach - w tych ludzi wcielał się zakochany templariusz od XIII wieku.

Obejrzawszy to wszystko, wróć do nietkniętej przedtem łamigłówki. Przede wszystkim weź okropny majcher leżący na prawo od książki (jest to oczywiście narzędzie, którym „zbrodnień” obcinał ofiarom głowy). Potem spójrz na księgę.

Przyjrzyj jej się uważnie i włóż na miejsce pierścienia, który znalazłeś na półce w gabinecie De Allepina. Opuść zatrzaski.

Trzeba ci teraz odczytać zaszyfrowany pamiętnik De Allepina, ustawiając odpowiednio literę. Na lewo masz otwartą książkę, ukazującą system słoneczny. Zauważ, że zaznaczone są planety z literami A, D i N. Górny zatrzask ma literę na każdym z pierścieni, ustaw zatem od góry w dół: A-D-N, obracając kółka. Zignoruj lewe koło i zostaw je tak, jak jest. Przyjrzyj się ilustracji w książce. Zauważ, że planety zaznaczone literami A, D i N są pierwszą, trzecią i piątą. Ustaw więc z dołu do góry: 1-3-5. Zobaczysz kolejną animację.

Okaze się, że główny knowacz, niejaki Simon de Lebel, templariusz i mag, zakochał się w żonie własnego brata. Aby ją posiadać, wykorzystał osobliwy rytuał, który pozwolił mu wcielić się w jego brata. Niestety dziwnym kaprysem losu ukochana została wcielona w ciało jego córki... i tak niedoszli kochankowie ścigali się przez stulecia, przechodząc z ciała do ciała. Ostatnie wcielenie pięknej Adeline pojawiło się w Paryżu niedawno, co potwierdziło badanie u doktora Kaufnera. Ha! Gus dochodzi do wniosku, że Sophie ukryła przed nim jeszcze kilka faktów.

Detektyw wraca do pracowni, gdzie znajduje list. Sophie została porwana i porywacz (dr Kaufner, w którego wcielił się teraz De Allepin, żąda, by mu oddano głowę Bahometa, dzięki której może dokonywać „przeziadek”).

Udaj się do bistro A. i porozmawiaj z Bebe. Okazuje się, że Bahomet znów uderzył - czwartą ofiarą jest Hulot. Porozmawiaj z Bebe, osobliwie o malowidle Hulota i o tym, jak Bebe kopiowała dla Hulota dzieła sztuki. Gus pokaże jej szkic głowy Bahometa. Dziewczyna oczywiście pozna własne dzieło.

Skończywszy rozmowę z Bebe, przejdź w głąb baru aż do miejsca, gdzie na stoliku umieszczono portret Hulota i świecę. Weź jedną z nich i przejdź w prawo, a potem odwróć się ku ścianie i spójrz na malowidło, które dla Hulota malowali rozmaici artyści - jego goście i przyjaciele. Oświetl malowidło świecą.

Przed sobą masz monotony kawał roboty. Przesuwaj powoli (naprawdę powoli) świecę nad całym malowidłem, aż zaczną się pokazywać literki i fragmenty jakiegoś rysunku (gdy jakiś element ukaże się w całości, Gus przerysuje go do szkicownika). Zwróć szczególną uwagę na białe elementy obrazu w lewym dolnym rogu ekranu - wśród tej bieli będziesz miał szczególnie obfity połów).

Gdy wyświetlą się wszystkie elementy (siedem liter i dziesięć elementów), zajrzyj do szkicownika i przesuwając je, ułóż z nich rysunek bramy oraz napis „Molitor” będący nazwą nieczynnej stacji metra. Robota jest żmudna - łuk bramy i

literki pośrodku. Pomocną ci będzie informacja, że prawidłowo złożone elementy rysunku już się „zrastają” i możesz je przesuwac tylko jako całość. Powinieneś złożyć dwie secesyjne kolumnki i wieńczący je łuk z literami w środku. Gdy wszystko się złoży, na mapie Gusa pojawi się nowa lokacja - stacja Molitor.

Gdy na twojej mapie pojawi się wreszcie nowa lokacja, przejdź pierwszej do biura Hellouina i wszechwładny na stryszek weź stamtąd latarkę. Tak uzbrojony udaj się na stację Molitor.

Ruszasz na lewy peron, a potem przejdź w głąb lewego tunelu. Joj! Niemal przejechał cię pociąg? Trudno (choć nie darmo!) - praca detektywa ma zady i walety... tfu! Co ja piszę? Wady i zalety oczywiście. Przy okazji odkrywasz boczną odnogę korytarza. Ciemno tu jak u Kalego w (!) po czarnej kawie, więc oświetl okolice latarką Hellouina. Włącz ją i ruszaj po schodach w dół. W głębi loszku, na półce znajdziesz głowę Bahometa, a w pudle na lewo od niej... jeszcze jeden łeb Bahometa. (Ten jest prawdziwy, z miejsca zbrodni zabrała go rudowłosa Fay.) No dobra, Zabierz obra. Nawet Bebe w bistro A. nie potrafi ich rozróżnić.

Możesz od razu udać się do De Allepina. Wisi tam Sophie w pozie klasycznego wisielca z partii kart tarota (znaczy, powieszona za jedną nogę głową w dół). Gdy pojawi się Kaufner, Gus może poprowadzić rozmowę w rozmaitych kierunkach - w zależności od tego zostanie zastrzelony przez szaleńca albo go obezwładni i odda w ręce sprawiedliwości.

Ale nie musisz się spieszyć. Ze stacji Molitor udaj się na posterunek policji. Trzeba przecież uwolnić niewinnego. Zapisz grę - ot tak, na wszelki wypadek. Wejdź do biura komisarza, opowiedz mu o wszystkim i przedstaw dowody niewinności wasatego detektywa. Jeżeli masz wszystkie, które zebrałeś w trakcie gry (a powinieneś je mieć, podążając za naszymi niesłychanie trafnymi wskazówkami), pod koniec rozmowy Lebrun pośle po Hellouina, który zostanie przezeń uwolniony. Jeżeli nie... może być kuso.

Udaj się do domu De Allepina. W domu bankiera (owego Szalonego Templariusza) znajdziesz Sophie, wiszącą jak kurczak w klasycznej pozie wisielca.

W zależności od tego, czy udało ci się uwolnić Francuza, czy nie - gra znów ma rozmaite zakończenia. W krytycznym momencie może (lub nie) pojawić się Hellouin, który obezwładni zbrodniarza. Po czym obaj - Amerykanin i Francuz, pójdą sobie gruchnąć kilka łuf, zostawiając Sophie w pozycji, w której dokładnie widać jej niemal wszystkie wdzięki.



TAWERNA RPG

■ Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Szaleństwo Dungeons & Dragons opanowało nasz kraj. Polska edycja tej ogromnie popularnej gry sprzedaje się cały czas jak ciepłe bułeczki (poniżej znajdziecie jej krótką recenzję). Z pewnością łączy się to z listopadową premierą zlokalizowanej cRPG - Neverwinter Nights, która okazała się wielkim przebojem.

Natomiast koniec 2002 roku stoi oczywiście pod znakiem filmu „Władca Pierścieni: Dwie Wieże”. Do Polski już jakiś czas temu dotarła gra karciana oparta na tej produkcji. W chwili gdy czytacie te słowa, z pewnością można już u nas nabyć kolejną część strategicznej gry bitewnej wydanej przez brytyjską firmę Games Workshop.

Przypominam o zinie Tawerna RPG, który znajdziecie na CD dołączonym do tego numeru CDA - i zachęcam do odwiedzin „fantastycznego” portalu Valkiria Network <http://www.valkiria.net>.

Na polską edycję gry fabularnej Dungeons & Dragons wydawnictwo ISA kazało nam czekać bardzo długo. Termin premiery był bez przerwy odwołany i to z różnych powodów. Problemem było głównie tłumaczenie i tradycyjny już w naszym kraju błąd drukarni.

W połowie października „Podręcznik Gracza” trafił już jednak do sklepów. Ogromną zaletą jest jakość wydania książki, która wyglądem właściwie nie odbiega od amerykańskiego oryginału. Twarda oprawa, znakomity papier i 302 strony w pełnym kolorze okraszone rewelacyjnymi ilustracjami to ogromna zaleta tego eRPG. Najważniejszym atutem jest tu chyba jednak cena. Za najlepiej wydany w Polsce podręcznik trzeba zapłacić jedynie 59 złotych!

W środku znajdziemy to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli bardzo dokładny opis tworzenia bohaterów ze szczegółowym rozpisaniem ras, profesji i czarów (których wybór jest imponujący).

Broń także nie została potraktowana po macoszemu. Każde narzędzie służące robieniu krzywdy napotka-

nym w lochach potworom pięknie zilustrowano. Fani D&D oczywiście doszukanali się kilku potknięć w tłumaczeniu na nasz język niektórych słów (np. „sorcerer” na zaklinacz; co gdy pojawi się „enchanter”?). Nie powinno to jednak stanowić większego problemu dla osób, które nie znają angielskiej wersji.

Moim zdaniem, seria podręczników do Dungeons & Dragons z pewnością zachwyci wszystkich miłośników gier, takich jak Baldur's Gate, Icewind Dale czy Neverwinter Nights - i z pewnością zachęci ich do wkroczenia w świat eRPG-ów bez komputera. Czy jednak będzie to następca gry fabularnej Warhammer Fantasy Role Play w naszej części Europy? Raczej w to wątpię. Oczywiście z wyrokowaniem trzeba poczekać na pojawienie się u nas „Przewodnika Mistrza Podziemi” i „Księgi Potworów”.



donosi

Valkiria



» W dniach od 30 stycznia do 2 lutego odbędzie się w Krakowie ogólnopolski konwent miłośników fantastyki - Krakon 2003. Jest to jedna z największych tego typu imprez w kraju. W programie przewidziano spotkania z autorami i pisarzami, prelekcje, konkursy, LARP-y i wiele innych atrakcji. Szczegóły na oficjalnej stronie <http://www.krakon.org.pl>.

» Pod koniec grudnia wydawnictwo ISA powinno wypuścić na rynek kolejny podręcznik do gry fabularnej Dungeons & Dragons. Chodzi oczywiście o „Przewodnik Mistrza Podziemi”. Miłośnicy cRPG, takich jak Baldur's Gate czy Neverwinter Nights, na pewno znajdą tam coś dla siebie. W styczniu 2003 roku można się spodziewać „Księgi potworów”.

» W sprzedaży pojawił się kolejny zbiór opowiadań, których autorem jest Howard Phillips Lovecraft - najsłynniejszy autor opowieści grozy. „Historia Necronomiconu” zawiera m.in. publikowane już wcześniej „Zeznania Randolpha Cartera”, „Reanimator” i „Nienazwane”.

» Postapokaliptyczna gra Neuroshima, którą stworzyła ekipa z wydawnictwa Portal, powinna już być dostępna w całej Polsce. Gorąco polecam fanom serii Fallout czy Mad Max. Więcej na ten temat znajdziecie na oficjalnej stronie gry <http://neuroshima.valkiria.net>.

» W tym roku Polcon czyli najważniejszy polski konwent miłośników fantastyki odbędzie się w Elblągu.

» Trwają prace nad stworzeniem gry komputerowej opartej na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Produkcją „Wiedźmina” zajęła się firma CD-Projekt Red Studio. W ekipie twórców znaleźli się m.in. Jacek Komuda i Maciej Jurewicz, autorzy gry fabularnej Dzikie Pola.

» Coraz bardziej realna staje się ekranizacja twórczości Andrzeja Filipiuka, twórcy „Jakuba Wędrowicza” - pasażera społecznego, bim-brownika i egzorcysty amatora. Aktualnie trwa poszukiwanie sponsorów.



NEWS

Doom 3 Technology Demo?!

Pod koniec grudnia serwis doom3.fpp.pl podał, jakoby do Sieci przetestowało się Doom 3 Technology Demo, znacznie bar-

dziej zaawansowane niżeli Alfa, o której swego czasu było tak głośno. Zainteresowanych zachęcam, by zajrzeć pod dwa adresy: <http://doom3.fpp.pl/#news233> (poczytajcie też komentarze do newsa) i <http://www.gry-online.pl/s043.asp?ID=971049&N=1>. Osobom nie mającym dostępu do Netu zdradzę, że był to jeden wielki żart i śmiechu było co nie-miara. :D

UT 2k3 Bonus Pack

Jak już wiecie, Epic przygotowuje darmowy Bonus Pack do gry Unreal Tournament 2003. Najprawdopodobniej znajdziemy w nim dziewięć nowych map, trzy głosy komentatorów, a także trzy nowe tryby gry – LMS (podrasowana wersja trybu znanego nam z UT), Mutant oraz Invasion.

America's Army 1,50

Od grudnia w Sieci dostępna jest wersja 1,50 gry America's Army. Linki do niej znaleźć można nie tylko na stronie domowej (<http://www.americanarmy.com>), ale i na polskich serwisach, takich jak WIG (<http://gry.wp.pl>) czy też Gry-OnLine (<http://www.gry-online.pl>).

Unreal II w lutym

Unreal II: The Awakening dostępne ma być w sprzedaży już 7 lutego, ale w sklepach na terenie Wielkiej Brytanii. Kiedy w Polsce? Zgodnie z planem wydawniczym firmy CD-



Projekt – polskiego dystrybutora tej gry – Unreal II będzie można kupić w naszym kraju już 12 lutego. Termin ten jest jak najbardziej zadowalający, gorzej z ceną, 199,90 zł, to jednak trochę słono, nawet jak na tak do-brze zapowiadającą się grę. :(

CPL – zwycięzcy

Jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia rozegrane zostały finały CPL. Zwyciężył



Slip

e-mail: slip@cdaction.com.pl

Witam w Nowym Roku!

Niewątpliwie najważniejszą informacją, jaką mam teraz do przekazania, jest to, że na CD znajdziecie urodzinowy numer FPP MegaZinu. Jeśli chcecie przekonać się, jakim przeobrażeniem uległa eMZeta przez ten rok, sięgnijcie po pierwsze numery. Różnica jest kolosalna! Co znajdziecie w samym FPP Actionie? Tym razem, oprócz porcji newsów, chciałbym zaprezentować możliwości łatki do... pierwszej części Quake'a. Cóż ona takiego nadzwyczajnego potrafi? Przeczytajcie i przekonajcie się samodzielnie. :)

Tenebrae:
Quake w
nowym
świecie!

Największymi atutami Quake'a – legendarnego już dzieła id Software – były grywalność i swego czasu rewelacyjny engine graficzny. Silniczek stworzony przez pana Johna Carmacka zachwycał ówczesnych graczy pełną trójwymiarowością. Postacie były przestrzennymi bryłami złożonymi z wielokątów, nie zaś płaskimi planszami, jak to miało miejsce chociażby w Doomie czy DN3D.

Dziś Quake nie stracił nic z grywalności, choć może odstraszać – nie ma się co oszukiwać – archaiczną już grafiką. Jednak czy nie można tchnąć w staruszkę nieco nowej energii i współcześnie jego oprawę? Otóż, jak najbardziej jest to wykonalne! Co więcej, spotkać można kilka



latek, które podkreślają możliwości engine'u Quake'a – jedną z nich jest Tenebrae.

GLQuake'a znamy chyba wszyscy. Już zainstalowanie tej nakładki znacznie poprawia jakość grafiki. Mimo to jeśli dodatkowo zainstalujecie Tenebrae'a i macie wystarczająco wydajny sprzęt, przekonacie się, że Quake może wyglądać jeszcze lepiej! Tenebrae jest modyfikacją do Quake'a, jaka do tej leciwej już gierki dodaje cieniowanie i oświetlenie przypominające to, którym oszofowali nas Doom III. Tenebrae to także wspaniały bumpmapping, realistyczna mgła i krew, a także mnóstwo innych efektów graficznych.

a na ich wymienienie i omówienie z pewnością zabrakłoby miejsca w kilku kącikach. Wszystko to tworzy niesamowity efekt, jakim wprost nie można się nie zachwycić.

Wymagania

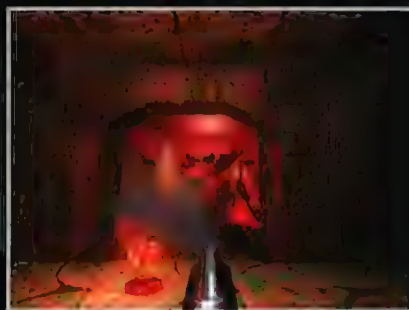
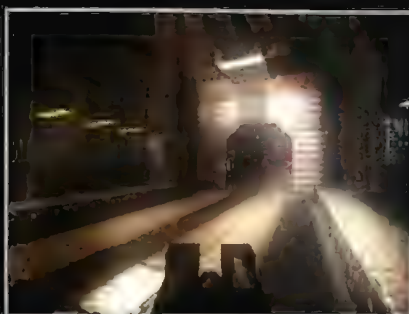
Quake'a w jego podstawowej wersji uruchomić można dziś właściwie na każdym komputerze. GLQuake wymaga procesora z procesorem co najmniej P90, 16 MB RAM i akceleratorem graficznym. Jednak by cieszyć się efektami, jakie dodaje doń Tenebrae, dysponować trzeba czymś sporo mocniejszym. Wymagania minimalne podawane przez autorów to procesor 600 MHz, 64 MB RAM i karta graficzna GeForce. Zaręczam, że nawet jeśli dysponujecie kartą graficzną GeForce 4 Ti, to także ona z podrasowanym Quake'em będzie miała mnóstwo pracy. Dla większej orientacji podam, że na swoim komputerze (A900@1000 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 MX



64 MB) mogę tylko pomarzyć o grze z pełnymi detalami(!), choć przy standardowych ustawieniach gra działa jak najbardziej zadowalająco. Co ciekawe, z racji tego, że Tenebrae korzysta z nowych technologii, jakie wykorzystane będą w mających się pojawić grach (choćby Doom III), jest on wspaniałym benchmarkiem, dzięki któremu możemy się zorientować, jak poradzi sobie komp ze zbliżającymi się tytułami.

Instalacja i uruchomienie

Instalacyjną wersję Tenebrae znaleźć można w dziale download na stronie <http://tenebrae.sourceforge.net/>. Jego instalacja jest banalnie prosta. W jej trakcie musimy tylko podać ścieżkę dostępu do katalogu, w którym zainstalowaliśmy Quake'a. Aby gra wyglądała jeszcze lepiej, ze strony <http://switch.to/quake1textures/> warto pobrać tekstury w wyższej rozdzielczości. Należy je wrzucić do katalogu c:\quake\tenebrae\override, gdzie c:\quake jest tym katalogiem, w którym zainstalowano Quake'a. W celu ustawienia ilości detali należy uruchomić plik Tenebrae_launch.exe. Po skonfigurowaniu gry możemy startować ją już za pomocą pliku tenebrae.exe.



Jak to wygląda

Możecie mi wierzyć, lub nie, ale ta całkiem mała modyfikacja (wersja instalacyjna zajmuje ok. 4 MB) dodaje do Quake'a efekty graficzne rodem z Doom III. Już po starcie gry w pomieszczeniu, w którym

należy wybrać poziom trudności, na kolana powala witraż, wraz z przechodzącymi przezeń kolorowymi smugami światła, które padają zarówno na ścianę, jak i podłogę. Widziałem już wiele gier, ale tak wielkie oddanie przejścia światła przez kolorowe szyby jakoś sobie przypomnieć nie jestem w stanie. Wielkie brawa!

Nie gorzej prezentują się rzucane przez postacie i różnego rodzaju przedmioty cienie. Uroku grze dodaje mgła o realistycznym wyglądzie oraz krew. Z kolei dzięki bumpmappingowi w rzeczywistości płaskie powierzchnie tu sprawiają wrażenie wypukłych.

Ideal!?!?

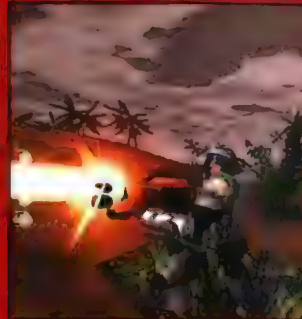
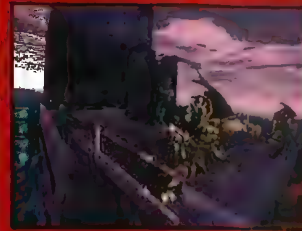
Zatem czy Tenebrae to dodatek doskonały? Niestety nie. Można się czepiać „wsłania” niektórych elementów w tekstury czy chociażby niewyjaśnionego... krwawienia niektórych przedmiotów. O ile jednak to można przełknąć, o tyle wymagania sprzętowe momentami okazują się nie do przecenienia - tym samym spora część fanów Quake'a może co najwyżej poglądać obrazki z gry...

NEWS

Klan 3D - i zainkasował trzydzieści tysięcy dolarów. Drugie miejsce zajął klan GoT (20 000\$), a trzecie - Schroet Kommando (12 500\$).

Breed - demo

Już niedługo powinniśmy mieć okazję, by pograć w demonstracyjną wersję gry Breed. Dostępna ma być w niej jedna z misji umieszczo-



wiona na olbrzymiej planecie. Z ciekawszych informacji warto nadmienić, że w misji tej korzystać będziemy mogli z pojazdów, zaś jej cele zrealizować na kilka sposobów. Demo miało być dostępne już pod koniec poprzedniego roku, jednak jego wydanie przełożono na rok bieżący.

Zostań autorem Doom III

Chciałbyś pracować w id Software i włączyć udział w tworzeniu Doom III? Okazuje się, że masz taką szansę... o ile jesteś utalentowanym i doświadczonym sound designerem, gdyż właśnie kogoś na takie stanowisko poszukuje id. Stawiane przez firmę wymagania są zabójczo wysokie, ale zachęcam do podjęcia próby. Wiara czyni cuda! :)

Filmiki z Quake 4?!

Pod koniec roku w Sieci pojawiły się dwa filmiki, które miały - rzekomo - przedstawiać sceny śmierci postaci z Quake 4. Jak jednak zapewniają ludzie z id Software, są to zwykłe fałszywki, gdyż oni nie wypuszczali jeszcze nic związanego z tą grą, nie wliczając w to jednego arta. Szczegółowo powiedziawszy, trochę mi użyło, bo owe filmiki nie prezentowały się zbyt zachwycająco.

FPP MegaZin web site

Nie zapominajcie o odwiedzaniu naszej strony internetowej (<http://fpp.action-plus.com.pl/>), na której znajdziecie garść najświeższych informacji ze świata FPP-ków. Na stronie znaleźć można także nowe numery FPP MegaZinu.

FPP MegaZin nr 13 na CD

Było trudno, ale się udało! FPP MegaZin jest z wami już rok! Z tej okazji na cede-dku CDA znajdziecie urodzinowy numer, który z wielu względów jest nietypowy. Przede wszystkim - eksperymentalnie - zrezygnowaliśmy z muzyki i okrojiliśmy galerię, a uzyskaną dzięki temu przestrzeń przeznaczylimy na Download i Q3A Mod Center (nowość w zine!). Po drugie, tym razem okładkę (na próbę) wykonał Emboss. Po trzecie - wydaje mi się, że w tym miesiącu eMzeta ma jedną z najbardziej klimatycznych opraw. Brawa za świetny wygląd zinu (cóż za skromność!) - należą się jak zwykle KoVaLowi.

A co można tu poczytać? Trochę tego jest, więc będę się streszczał. :) Na pierwszy ogień idzie zapowiedź DNF oraz demo-testy NOLF 2 i UT 2k3. Jeśli chodzi o recenzje, tym razem przyjrzelśmy się grom Operation Flashpoint, Medal of Honor: AA PL i Serious Sam, a także porównaliśmy Q3A z Counter-Strike'em. Ponadto poczytacie tu felietony, kąciki (powrócił kącik twórczy!), ostatnią część solucji do NOLFA i opis tworzenia skryptów do Q3A. Jeśli chodzi o Galerię, tym razem polecam obrazki z Kreed i Postal 2. Miłego czytania i GL!



Najkrótszy dzień w roku już dawno za nami, nadchodzi wiosna... jak się nie cieszyć? A jeśli masz z tym problemy, poczytaj teksty, które wyszperaliśmy dla ciebie z zakamarków Sieci. Na pewno poczujesz się lepiej.

Luźne teksty

Ponoć z życia wzięte...

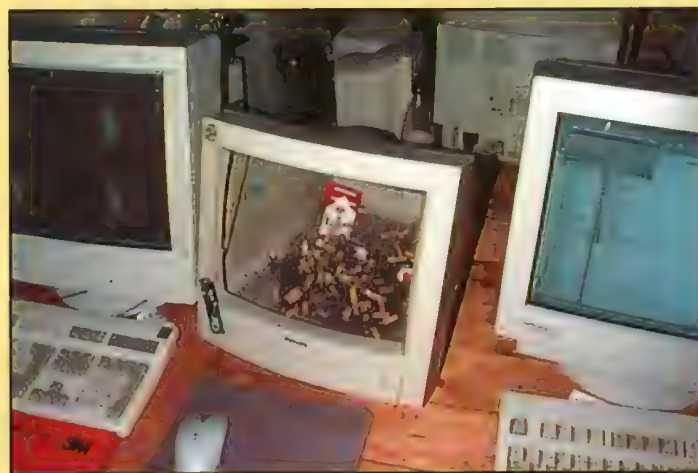
Często zdarza się, że mamy zły dzień. I bardzo chcemy się na kimś wyżyć. Tak, to się naprawdę zdarza. Ale moim zdaniem, zbyt często dotyczy to naszych bliskich i znajomych, podczas gdy o wiele lepiej jest wyładować stres na kimś zupełnie obcym. Postąpiłem tak pewnego dnia. Przypomniałem sobie w biurze o zaległym telefonie, jaki miałem wykonać. Odnalazłem numer w notesie i wystukałem na klawiaturze telefonu. Usłyszałem, jak jakiś facet po drugiej stronie mówi "halo!", więc zapytałem grzecznie, czy mogę rozmawiać z Magdą. Facet bez słowa rzucił słuchawką. Byłem kompletnie zaskoczony. Jak można być tak źle wychowanym! Sprawdziłem jeszcze raz numer do Magdy (okazało się, że przekreśliłem dwie ostatnie cyfry). Już po zakończeniu rozmowy z Magdą postanowiłem znowu zadzwonić pod poprzedni "zły" numer i kiedy tylko tamten facet podniósł słuchawkę, rzuciłem krótkim "ty @%#!", po czym rozłączyłem się. Zapisalem sobie jego numer na żółtej karteczce i przykleiłem na monitorze. Raz na kilka tygodni, kiedy coś wyjątkowo źle mi poszło - musiałem zapłacić zaległe rachunki, dostałem mandat za złe parkowanie albo z innego powodu miałem kiepski dzień, dzwoniłem do typu i gdy tylko się zgłaszał, serwowałem mu głośnie "ty ****!". I od razu robiło mi się lepiej...

Po pewnym czasie telekomunikacja wprowadziła program identyfikacji numeru dzwoniącego, przez co mój nowy sposób na chandrę i stres okazał się poważnie zagrożony. Zadzwoniłem więc do typu, przedstawiając się jako pracownik telekomunikacji i zapytałem: "przepraszam, czy słyszał pan może o naszej nowej ofercie w zakresie identyfikacji numeru dzwoniącego?". "Nie!" - uciął i rzucił słuchawkę. Zadzwoniłem do niego ponownie: "nie słyszałeś o tym programie dlatego, że jesteś zwyczajnym **@%#!".

Kilka dni później, kiedy na parkingu przed supermarketem próbowałem znaleźć ostatnie wolne miejsce, jakiś dresiarz w BMW beczelnie zjechał mi drogę i wepchał się na to miejsce. Wkurzyłem się nielicho. Na „beemce” widniała kartka "na sprzedaż", i numer telefonu. Zanotowałem go skrupulatnie. I wieczorem zadzwoniłem.

- Halo, czy to pan ma „beemkę” do sprzedania?
- Tak.
- A gdzie można ją obejrzeć?

- Stoi na podwórzu domu przy Leśnej 323.
- A kiedy pana można złapać w domu?
- No, tak od 17.00 to już raczej jestem. Zapisalem numer dresiarza na żółtej karteczce, tuż poniżej numeru faceta, do którego miałem zwyczaj dzwonić poprzednio. Teraz miałem dwóch dupków, na których mogłem się wyżywać. Ale po kilku dniach wydzwaniania do nich poczułem, że nie było to już takie



podniecające jak na początku. Wpadłem na zupełnie inny pomysł... zadzwoniłem do tego pierwszego.

- Halo! - rzucił jak zwykle.
- Ty #@%#! - krzyknąłem, ale tym razem nie odłożyłem słuchawki. Jesteś tam jeszcze?
- Jestem! - krzyknął. - Jestem, ty #@%#!@ palancie! Nie wiem, kim jesteś, ale chciałbym cię dostać w swoje ręce! Gnoju #@%#!@! Powiedz, gdzie mieszkasz, to zaraz przyjadę i ci \$\$\$ ten obłany ryj!
- Tak? No to mieszkam przy Leśnej 323... poznasz po czarnej „beemce” zaparkowanej w podwórzu! Czekam na ciebie, ciemny baranie z lasu!
Facet rzucił słuchawką, a ja natychmiast wykreśliłem numer dresiarza.
- Halo, to ty. #@%#@? Dzwonię do ciebie, bo mam ochotę w końcu ci przy#@%#@! Jeśli masz jaja, wyjdź przed dom - zaraz u ciebie. #@%#@, będę! W chwilę potem zadzwoniłem na policję i poinformowałem o bójce w okolicach Leśnej 323 oraz do telewizji regionalnej, wspominając coś o porachunkach gangsterów. Na koniec podjechałem samochodem w okolice Leśnej i patrzyłem z dala na dupków bijących się w światłach dwóch radiowozów i reflektorów ekipy telewizyjnej. Mówię wam - prawdziwa rozkosz!!!

Poradnik dla przyszłych pilotów

Jeżeli planujesz naukę latania, poczytaj... Jeśli planujesz naukę latania i jesteś talibem, poniższe zasady wydadzą ci się dziwne...

1. Start jest zawsze dobrowolny; lądowanie - zawsze obowiązkowe.

2. Jeśli oddasz drążek, domy zrobią się większe. Jeśli go ściągniesz - zmaleją. Oczywiście jeżeli będziesz nadal go ściągać, znów urosną.

Co to jest globalizacja?

Najlepszym wyjaśnieniem jest śmierć księżnej Diany.

Angielska księżniczka z egipskim kochankiem rozbija się we francuskim tunelu podczas jazdy niemieckim samochodem z holenderskim silnikiem, prowadzonym przez Belga, który wcześniej wypił trochę szkockiej whisky; gonił ich włoski paparazzi na japońskim motorze. Po czym ratował amerykański lekarz używający brazylijskich leków. A tekst ten napisał Filipinczyk. Ty zaś prawdopodobnie czytasz to na klonie amerykańskiego IBM-a, który opiera się na filipińskich częściach i ma koreański monitor, który złożyli pracownicy z Bangladeszu w singapurskiej fabryce. Przewieziony ciężarówkami przez Hindusów, kradziony przez Indonezyjczyków i w końcu sprzedany w twoim kraju przez Chińczyków.

TO JEST WŁAŚNIE GLOBALIZACJA!

3. Latanie nie jest niebezpieczne. To, co jest niebezpieczne, to kraksa.

4. Zawsze lepiej jest być tu - na ziemi, i marzyć, by być tam - w powietrzu, niż być tam i marzyć, aby znaleźć się tutaj.

5. Jedyna sytuacja, w której masz za dużo paliwa, następuje wtedy, gdy płoniesz.

6. Śmigło to tak naprawdę duży wentylator, który służy do chłodzenia pilota. Gdy się zatrzymuje, na własne oczy można zobaczyć, jak pilot zaczyna się pocić.

7. Jeśli nie wiesz, co robić, nabieraj wysokości. Nikt się jeszcze nie zderzył z niebem.

8. Dobre lądowanie to takie, po którym możesz o własnych siłach wyjść z samolotu. Świetne lądowanie to takie, po którym samolot nadal nadaje się do użytku.

9. Ucz się na błędach innych. Nie pożycz tak długo, by nauczyć się czegoś na własnych.

10. Jeśli doturlanie się do terminalu wymaga pełnej mocy silników, znaczy to, że lądowałeś ze schowanym podwoziem.

11. Prawdopodobieństwo przeżycia jest odwrotnie proporcjonalne do kąta podchodzenia. Im większy kąt, tym przeżycie mniej prawdopodobne, i na odwrót.

12. Nie pozwól, by samolot zabrał cię w miejsce, którego twój umysł nie odwiedził 5 minut temu.

13. Nie wchodź w chmury. Ta srebrna linia, o której mówią wszyscy na pokładzie, może się okazać innym samolotem, lecącym w przeciwną stronę. Z pewnych źródeł wiadomo także, że w chmurach lubią ukrywać się góry.

14. Staraj się, by łączna liczba wykonanych przez ciebie lądowań była równa liczbie startów, które wykonałeś.

15. Są trzy proste zasady, które pozwolą ci zawsze gładko wylądować. Niestety - nikt ich nie zna.

16. Zaczynasz z pełnym workiem szczęścia i pustym workiem na doświadczenie. Cała sztuka to napęlić worek doświadczenia, zanim ten ze szczęściem się opróżni.

17. Śmigłowce nie mogą latać: są po prostu tak brzydkie, że ziemia je odpycha.

18. Jeśli jedyne, co możesz zobaczyć za oknem, to ziemia obracająca się w kółko, a jedyne, co możesz usłyszeć, to hałasy z kabiny pasażerskiej, wiedz, że nie wszystko idzie jak powinno.

19. Umiejętność prawidłowej oceny przychodzi z doświadczeniem. Niestety doświadczeń przybywa w wyniku niewłaściwej oceny.

20. Rozglądaj się. Zawsze jest coś, czego nie zauważyłeś.



21. Pamiętaj! Grawitacja to nie tylko ciekawa idea. To prawo! I jak na razie nie zanosí się na jego zniesienie.

Ostatnie słowa

Jakie słowa najczęściej wypowiadają ludzie przed śmiercią? Odpowiedzi poniżej:

Patrz, ten krokodyl wygląda jak żywy!
Patrz, jak długo wytrzymam pod wodą!
Patrz, bez trzymanki!
Patrz, jestem torreadorem! Ole!
Raz... dwa... trzy... bungeeeeeeeee!
Mówiłaś, że twój mąż jest na delegacji!
Nie bój się, nie spadnę!
Pyszny ten Big Mac!
To tylko draśnięcie.
Siostró, ale ja mam RH minus...
Jedź, prawa wolna.
Do wesela się zagoi.
To tylko kot hałasuje w ogródku.
Lekarz mówi, że najgorsze już minęło.
Ta bomba to robota amatora.
Na pewno nie jest nabity.
Nie zastrzelisz człowieka, patrząc mu prosto w oczy.
Nigdy nie czułem się lepiej.
Ten gatunek nie jest jadowity.
Spójrz, nauczyłem się prowadzić jedną ręką.
Patrzę, czy lufa jest dobrze wyczyszczona.
Nie wiedziałem, że to pańska żona.
Oczywiście mam nadzieję, że mimo wszystko zostaniemy przyjaciółmi.
Chodź do wody, tu nie ma żadnych rekinów.
Raz kocio śmierć.
Przecież ci mówię, głupia babo, że to nie jest pod prądem.
Ojej... przepraszam, chyba pobrudziłem panu dres!

Życiowa matematyka

Zadania matematyczne uwzględniające realia życiowe

1. Robotnik wykonuje pracę w 4 dni i 5 godzin. Pijany robotnik tę samą pracę w 7 dni i 8 godzin. Na budowie pracuje 7 robotników i 1 majster nadzorujący pracę. Majster przychodzi trzeźwy na budowę co 3 dzień, a do sklepu monopolowego jest 13 minut biegiem.
Pyt. Oblicz zysk sklepu monopolowego, gdy budowany jest dom dwukondygnacyjny?

2. 3 studentów wykonuje jeden projekt w 2 miesiące. 4 studentów w 2 miesiące i 1 tydzień. 5 studentów - w 2 miesiące i 18 dni.

Pyt. Oblicz, ile musi się rzucić 6-osobowa grupa studentów, aby kupić projekt i oddać go na 2 tygodnie przed końcem terminu?

3. Hiperpłaszczyzna rozpięta na ewaluowanej przestrzeni bazowej 25-wymiarowej ma 17 ekstermów lokalnych. Niech k będzie dowolnym ciałem i zgodną z waluacją dyskretną dla hipotezy Jakobianowej. Domknięcie całkowite pierścienia izomorficznego definiuje wskaźniki sumacyjne. Ciąła i pierścienie mają 1 różną od 0.

Pyt. Ile będzie kosztować piwo w Suwałkach na przełomie marca i grudnia?

4. (zadanie na ocenę celującą)
Pyt. Z ilu jajek robi się makaron 6-jajeczny, uwzględniając 22% podatek VAT?

Prawdy życiowe

Nigdy nie daj sobie obcinać włosów po 3 drinkach.
W domu potrzebujesz tylko dwóch narzędzi. Płynu Wd-40 i taśmy klejącej. To, co się nie rusza, a powinno - spryskaj Wd-40, zaś to, co się rusza, a nie powinno - zaklej taśmą.
Trzy słowa trudne do wymówienia, aczkolwiek niezbędne do zaistnienia zdrowych życiowych relacji: "przepraszam" i "masz rację".
Każdy wydaje się normalny, dopóki go dobrze nie poznasz.
Kiedy "nawarzysz piwa" - od razu je wypij... nikt przecież nie lubi zwietrzałego.
Jeśli ona mówi, że jesteś dla niej zbyt dobry - UWIERZ!
Nigdy nie trać okazji na to, by oddać moc.
Patrz w przyszłość - paletka zamiast szczęciopaka!
Jeśli obudziłeś się i oddychasz - gratulacje! Masz jeszcze jedną szansę!
I tak na koniec... bądź miły dla przyjaciół! Nigdy nie wiadomo, czy kiedyś nie będziesz potrzebował, by ktoś podał ci kaczkę czy basen...

O informatykach

Wracam do domu, patrzę, a żona leży w łóżku z obcym facetem. A oczy u nich jakieś takie chytne. Rzucam się do komputera. Faktycznie: zmienili mi hasło!

Kolega zwraca się z prośbą do informatyka:

- Pożycz mi 500 zł.
- Pożyczę ci 512, będzie równo...



Ulubiona piosenka adminów?

- Chce oglądać twoje logi - logi, logi, logi...

Są takie dni w życiu człowieka, że chciałoby się nacisnąć Alt + F4.

Listy motywacyjne

Fragmenty listów motywacyjnych (PRAWDZIWE!)

"Języki obce: francuski LIŻNIĘTY, angielski dobry, ukończony kurs w ANIEL SKIEJ szkole Języków Obcych".

"Obecnie oczekuję od pracodawcy dość dużo, bo premii za zmianę pracy, pensji, prowizji i samochodu służbowego".

"Fascynuje mnie taniec towarzyski, w którym odpowiedzialność spoczywa na obojgu partnerach, jednakże na każdym ciężar odpowiedzialności indywidualna".
"Pracuję szybko, skutecznie i dobrze. Pracuję najwyżej 10 godzin dziennie i NIGDY nie zabieram roboty do domu, chyba że na komputerze. W weekendy wyjeżdżam".

"Osiągnięcia: przekroczenie 170 km/h polonezem 1,6 GLE".

"Dziesięć lat temu zadałem sobie pytanie: »kim jestem i czego chcę?« Zaś 4 lata temu sformułowałem odpowiedź »jestem wojownikiem i ascetą, poszukuję piękna i przyjaźni«. To zdanie może być państwu przydatne".

"Jestem sympatyczny - ludzie mi ufają. To dużo warte!".

Dziwne, lecz prawdziwe

Faceci mogą odczytać mniejsze cyferki/literki niż kobiety. Za to one lepiej słyszą i rozpoznają więcej kolorów.

Pierwsza coca-cola była produkowana w kolorze... zielonym.

Codziennie drukuje się więcej dolarów do gry w Monopol niż tych prawdziwych w mennicy USA.

28% procent Afryki uznawane jest za miejsca dzikie i niedostępne. A w Ameryce Północnej - 38%!

W ciągu każdej godziny w USA 61 000 ludzi skacze na spadochronie.

Typowa piłka bejsbolowa wytrzymuje siedem trafień kijem.

90% gatunków ptaków przez całe życie ma tylko jednego partnera. U ssaków wskaźnik ten wynosi... 3%.

Świnia to jedyne zwierzę - poza człowiekiem - które może doznać poparzenia wskutek działania promieni słonecznych. Większość białych niedźwiedzi to mańkuci.

Najmłodsi rodzice na świecie - 8 i 9 lat (Chiny, rok 1910): Hm.

Najmłodszy wyświęcony ksiądz miał 11 lat. Znany pisarz i satyryk, Mark Twain, nie miał świadectwa ukończenia szkoły podstawowej.

Mężczyzna - proporcjonalnie do własnej wagi - jest silniejszy od konia.

Uszy i nos człowieka rosną przez całe życie.

Paznokcie i włosy rosną do 30 dni od momentu śmierci człowieka. Gorąca woda jest cięższa niż zimna.

Islandczyki, w przeliczeniu na głowę, piją najwięcej coca-coli na świecie. (Ciekawe, czy z lodem?)

Krowa może wejść po schodach - ale nie jest w stanie po nich zejść.

Mężczyźni mają czkawkę częściej niż kobiety.

Kilka dowcipów

Do biura prawnika zgłasza się diabeł - Mam dla ciebie ofertę. Twoje dochody po tym interesie wzrosną pięciokrotnie - wszyscy będą cię szanować, będziesz miał cztery miesiące wakacji co rok i dożyjesz setki. W zamian chcę tylko duszy twojej żony, twoich dzieci oraz ich dzieci.

- Hm... waha się prawnik. - A gdzie w tym jest haczyk?

Wyjechał facet na wakacje i dzwoni do swojego psychoanalityka.

- Panie doktorze, bawię się świetnie! Dlaczego?

Jasio pisze z kolonii list do rodziców.

- Kochani rodzice! Bawię się świetnie, ale wczoraj złamałem nogę. Na szczęście nie moją.

Na ławce w parku siedzi staruszek i strasznie płacze. Podchodzi do niego przechodzień i zapytuje.

- Dlaczego płaczesz?

- Synu, mam 88 lat, dwa tygodnie temu ożeniłem się z najseksowniejszą laską w okolicy: ma 22 lata, 90/60/90, super gotuje, lubi seks, wieczorem mi czyta...

- No, to o co chodzi?

- ...nie pamiętam, gdzie mieszkam!!!

Filmy a szkoła

Lekcja PO - Kawaleria powietrzna
Ocena celująca - Moda na sukces

Nowa w klasie - Trędowata
Geografia - Discovery Channel

Uczeń na dywaniku u dyrka - Wywiad z wampirem

Nowy w klasie - Obcy pasażer Nostro-mo

Wywiadówka - Z Archiwum X
WF - Sydney 2000

Test - Milionerzy
Lekcja muzyki - Jak to melodia

Wakacje z rodzicami - Familiada
Facet od PO - Leon Zawodowiec

Informatyk - Johnny Mnemonic
Plan lekcji - Telenowela (co tydzień to samo i nudne)

Poprawka - Stawka większa niż życie
Nauczyciel PO - Rambo

Ostatnia ławka - Róbita, co chceta
Chemia - Szklana Pułapka

Matematyka - 5*5
Historia - Sensacje XX wieku

Powrót mamusi z wywiadówki - Wejście smoka

Dziennik - Lista przebojów
Dozorca/woźny - Strażnik

Język polski - Magia liter
Lekcja wychowawcza - Na każdy

Korytarz w szkole - Ulica Sezamkowa
WF - Szkoła przetrwania

Przerwa - 997
Wyrwanie do odpowiedzi - Totolotek

Religia - Dotyk anioła
Dyrekcja - JAG - Wojskowe Biuro Śledcze

Woźny - MacGyver
Pielęgniarka - Dr Quinn

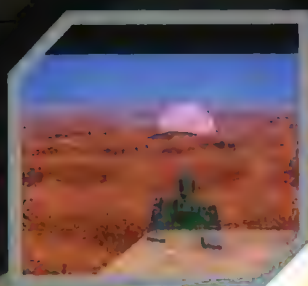
Wycieczka szkolna - Ostry dyżur

DarkBASIC

TWÓRCA GIER

Sector

Tak miło spędzasz się godzinę przed komputerem z najprzeróżniejszymi grami. Prędzej czy później przychodzi taki moment, kiedy zastanawiamy się - jak to wszystko stworzono? A jeszcze później - „a może ja też bym spróbował?”



Techniki powstawania gier komputerowych przeszły rewolucję w stosunku do tej z produktów lat 80 i 90. W tej chwili najbardziej cieszą cyfrowy świat 3D, przestrzenny dźwięk 3D i masa innych efektów, których nazw niekiedy nawet nie potrafimy wymówić. Stworzenie samej gry na pewno nie jest procesem łatwym. Są to miesiące przygotowań scenariusza, pracy grafików i muzyków, jak również programistów. Ale dzięki produktowi DarkBASIC jesteśmy w stanie skonstruować własną grę i to w czasie o wiele krótszym oraz prawie bez znajomości programowania.

Można powiedzieć, że DarkBASIC to hybryda języka wysokiego poziomu, jak np. C/C++, oraz funkcjami biblioteki DirectX, odpowiedzialnej za wszystko, co ma związek z mediami. Dzięki zastosowaniu składni prostego języka Basic możemy pisać programy, nie mając zbytnio dużego doświadczenia w programowaniu. Język ten bazuje na słowach z języka angielskiego, takich jak Goto, Gsub, If, Then, Else itp.

Ale sam język programowania to nie wszystko. W moduł DarkBasica zaimplementowano również obsługę biblioteki DirectX. Dzięki wydawaniu prostych instrukcji wykonujemy prawie wszystkie efekty dostępne przez DX. Tworzenie świata 3D jeszcze nigdy nie było tak proste, tym bardziej że w pakiecie do dyspozycji otrzymujemy gotowe modele 3D, tekstury, efekty dźwiękowe, muzykę, którą możemy od razu wykorzystać w projekcie gry. W ten sposób nawet największy laik efektywnie zabierze się do pracy - o ile ma tylko do tego chęć i zapał. Wszystko zależy tylko i wyłącznie od wyobraźni.

Moim zdaniem, jest to rewelacyjne narzędzie, by zapoznać się z podstawami programowania, świata 3D oraz samego tworzenia gier. Ja też zaczynałem od Basica jeszcze na małym Atari - urzekła mnie prostota tego języka. Co prawda, szybko dojdziemy do wniosku, że język ten ogranicza nas własnymi możliwościami, jednak najważniejsze w tym wszystkim jest to, aby poznać zasady programowania i towarzyszącą temu frajdę.

Pomysł sam w sobie dobry. Połączenie prostych zasad programowania i potężnej biblioteki DirectX daje ogromne możliwości. Mimo to osoby chcące



poważniej podejść do kwestii tworzenia gier nieco się zniechęcą. DarkBASIC - mimo zapewnień w instrukcji i reklamie - ma bardzo nieprzyjazny interfejs. Przypomina on bardzo archaiczny edytor, którego za dawnych czasów używało się w środowisku DOS. Nie mamy np. możliwości kopiowania elementów między oknami projektu a plikiem pomocy. Brakuje też opcji doklejania kodu wynikowego z innego języka programowania, co przecież jest używane na każdym innym kompilatorze. Jest to niewątpliwie namiastka kompilatora i jeżeli chcemy zająć się profesjonalnym pisaniem aplikacji, nie pozostaje nic innego, jak zapoznać się z innym językiem programowania lub poczekać - może ktoś zdecyduje się na wydanie DarkBasica w wersji Profesjonal.

Niech nikt nie myśli, iż za pomocą tego programu zrobi coś, co zdeklasuje UT 2003 czy Age of Mythology. Ten program to zabawka i służy do zabawy.

Na koniec powiedzmy sobie wprost: niech nikt nie myśli, iż za pomocą tego programu zrobi coś, co zdeklasuje UT 2003 czy Age of Mythology. Ten program to zabawka i służy do zabawy. Za jego pomocą stworzymy amatorskie gry, którymi zaszpanujemy przed znajomymi. I nic więcej. Ale - to może być dla wielu pierwszy krok w stronę zawodowego programowania. Dlatego warto choć spróbować swoich sił.

Cena: 99.00 zł ■ Producent: Dark Basic Software Ltd ■ Dystrybutor: NEUTRON IT ■ Wymagania: P233 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/Me/XP, DirectX 8.1 ■ Akcelerator: wskazany ■ Internet: www.neutron.it.com



■ pomysł ■ dobry do nauki ■ obsługa DirectX ■ cena



■ brak możliwości łączenia modułów z innymi językami programowania

OFENZY



ŁOWCY BABOLI



No cóż, ostro się wzięliście za wyszukiwanie błędów w CDA. I – co było do przewidzenia – znaleźliście ich kilka. Zaznaczam tylko ponownie, że literówek nie uznajemy za babole! No, chyba że jest to zabawne (w pewnej gazecie napisano kiedyś „podczas defilady wojewoda stał na trybunie” [tyle, że w słowie „stał” zamiast „t” wstawiono „r” – jedna litera, a ile radości :))) albo wypacza sens zdania.

Babolami z kolei, i to jak najbardziej, są błędy merytoryczne – np. w przypadku gdy ktoś z Tomb Raidera zrobi grę FPP albo napisze, że Amerykę odkryto w 1564 - 000, to jest piękny, rasowy babol!

Naturalnie za wszystkie błędy przepraszamy. Wierzymy, że nie powinny się one pojawić w ogóle. Ale jesteśmy tylko ludźmi, a ci, jak wiadomo, bywają omylni. Postaramy się, byście w następnym numerze mieli dużo trudniejsze zadanie.

PS Baboli szukamy TYLKO w najnowszym nr. CDA. Tzn. to, co znajdziecie w nr. 13/01, 1/03 czy (zdarzało się i tacy) w 05/98, już TERAZ nie jest brane pod uwagę.

Teraz liczy się 02/03! (Aha: w przypadku większej ilości osób, które znalazły dany babol - drukujemy list tej, jaka zgłosiła go jako pierwsza.)

Babole z nr 13/02... do raportu, wystąp!

Recenzja UT 2003

Na 52 stronie recenzji gry Unreal Tournament 2003, w prawym górnym rogu autor opisuje adrenalinowe combosy i cytuje: „możliwe jest wywołanie jednego z czterech nadzwyczajnych efektów: przyspieszenia poruszania się lub strzelania, podwojenia obrażeń czy niewidzialność”. Double damage nie można uzyskać podczas boostera adrenalinowego, ale tylko w przypadku gdy przejdziemy przez charakterystyczną różową ikonkę. Zamiast double damage występuje tu booster, czyli automatyczne leczenie oraz odnawianie pancerza.

Mariusz Olczak

Gem: Do błędu się przyznaję, przed odpowiedzialnością nie uchylam. Winne moje, hm... niezbyt czytelne pismo ręczne, a.k.a. notatki. Recki bowiem staram się pisać „na zimno”, po kilku dniach od ostatniego odpalenia gry. Tak czy inaczej - faktycznie winien się tam znaleźć Booster i osobno DiDi.

Zapowiedź gry XIII

Ajjj... aleśmy oberwali od fanów komiksów!!! Aż wstyd o tym mówić. No cóż, SLip zna się na grach FPP, ale o komiksach pojęcie ma blade - i w tekście nieko na ich temat namieszał. Co beżlitośnie nam wytknęliście.

Podsumowując: zarzuty o nieznajomość komiksu okazały się słuszne. Na przyszłość teksty o grach bazujących na komiksach będą pisane przez osoby, które znają się i na jednym, i na drugim (lub treść będzie konsultowana z tymi, którzy komiksowe „dymki” mają we krwi). I babole tego rodzaju nie powinny już mieć miejsca.

Poradnik Mafii

Tu, również można zauważyć kilka nieścisłości, z czego największa to zamiana ptci podejrzanej osoby, którą

mieliśmy śledzić (pod sam koniec gry). To miała być kobieta (i to prostytutka), a przez autora recenzji została przerobiona na faceta. Wstyd!!! Mogę powiedzieć tylko to, że w CDA nie uświadczycie już solucji sygnowanych xwyką Capo [di cośtam cośtam]. Za takie babole nie dostaje się u nas drugiej szansy...

Dwa razy podpis...

Zajrzyjcie na stronę 95 w nr 13/01. I spójrzcie na obrazek w prawym dolnym rogu. Jarzycie? Jeszcze nie? No, to przeczytajcie napis na górze i na obrazku. Przepraszam bardzo, ale po co napisaliście dwa razy to samo. :)))

Szymon Woźny z Krapkowic

SMG: Eee, to specjalnie dla tych, którzy nie kumają po pierwszym czytaniu... ale tak między nami to oczywiście jest to pewnego rodzaju babol. Zwyczajnie - przegapiliśmy to.

The Thing 13/02

Fragment ramki o filmie The Thing

“Obca istota zmienia kształt jak kameleon”.

SMG: Tu nie ma żadnych okoliczności łagodzących. Autor co prawda sugerował, że kameleon, który np. wszedł pod prasę hydrauliczną albo wpadł pod koła samochodu, może zmienić kształt, i to dość radykalnie – mimo to chyba troszkę naciągnął własny opis. :) W efekcie oberwał raz zardzewiałymi grabiami i gdy tylko zdejmą mu szwy, wróci do pracy - i będzie nieco uważniej stosował porównania.

Star Trek Starfleet Command 13/02

1. Nie istnieje coś takiego jak Borgowie. Jest Borg. Sam Borg “przedstawiając się” (choćem tysiąca głosów, najczęściej tuż przed asymilacją), mówi “We are

the Borg. You will be assimilated...”, czyli “jesteśmy Borg (...).” Jedyńą jednostką Borg mówiącą inaczej jest królowa, która stwierdza “I am Borg...” itd. (patrz film Star Trek First Contact). Ale królowa funkcjonuje na innych zasadach niż zwykła drona Borg.

2. Błędne jest także, a pojawia się w opisie dostępnych ras i kampanii, słówko „Romulanów”. Prawidłowa forma to „Romulan”.

Unimatrix_Six [PNVS@poczta.fm]

SMG: Ad 1. Rzeczywiście - ale rzadko kiedy mamy do czynienia z intelektem zbiorowym, stąd bezwiedne użycie liczby mnogiej w odniesieniu do jednostki. Zasymilujemy tę informację. Autor obiecał też poprawę (iść Poprawie) i jest gotów na karę tak jak Odo w czwartej serii Deep Space Nine.

Ad 2. OK, korekta obiecała zapamiętać to raz na zawsze.

Combat Mission 2

Mac Abra: Nie wiem, jak mogłem przerobić regularne wojsko polskie na partyzantów - ale mi się udało. Napisałem, że w jedynej „polskiej” misji walczą polscy partyzanci przeciwko SS-manom z Węgier. A to nie partyzanci, tylko nasi wojacy z LWP. Co prawda, w rosyjskich mundurach - ale nasi. W tej misji pojawiają się nawet czołgi T-34/85. A takowych partyzanci na stanie nigdy nie mieli... Kajam się! Musiało mnie zaćmić!

...

Od redakcji: Ci, którzy znaleźli tu własny list - a nie podali adresów! - proszeni są o kontakt z redakcją. Nagroda i niespodzianka czeka. Przed otwarciem pudełka z niespodzianką radzimy spisać testament.

Pajaki – cyborgi?



trudnym terenie lepiej od pojazdów kołowych. Inżynier Robert Hogg, szef projektu, powiedział: „Nasz cel to stworzenie małego robota, który mógłby eksplorować teren w różnych warunkach; mówiąc prościej: poradzi sobie zawsze i wszędzie”. Podobnie jak prawdziwe pajaki, robot ma anteny pomagające w rozpoznawaniu przeszkód terenowych. Wyposażono go też w miniaturę kamery i - jakżeby inaczej - 6 „nóg”. W przyszłości powstaną jeszcze mniejsze odmiany spider-bota. NASA przewiduje, że podczas jednej misji mogłoby wspólnie pracować kilkadziesiąt takich urządzeń. Na zdjęciu Robert Hogg ze swoim 6-nóżnym „dzieckiem”.

<http://www.jpl.nasa.gov/news/profiles/hogg.cfm>

Nowy niebieski

Firma SONICblue zaprezentowała pierwszy na świecie „sieciowy” odtwarzacz DVD - Go-Video D2730. Oprócz standardowych możliwości odtwarzacza DVD, urządzenie może łączyć się z komputerem i prezentować na ekranie telewizora wszelkie treści multimedialne przechowywane na dysku twardym. Go-Video D2730 obsługuje wszystkie standardowe formaty zapisu zdjęć, muzyki i filmów. W odtwarzacz wbudowano kartę PCMCIA Ethernet, opcjonalnie dostępny jest też moduł komunikacji bezprzewodowej PCMCIA 802.11b. Szybkość przesyłania danych jest wystarczająca do obsługi strumieniowego odtwarzania plików MPEG1 i MPEG2, skompresowanych z jakością do 3 Mb/s. Produkt ma prosty w obsłudze interfejs wyświetlany na ekranie telewizora. Do wybierania plików z dysku twardego, podłączonego do Go-Video D2730 komputera, wystarczy pilot. W sprzedaży urządzenie pojawi się w pierwszym kwartale przyszłego roku, a jego cena wyniesie około 250 USD. Nowy produkt SONICblue zdążył już otrzymać tytuł Innowacji Roku 2003 przyznawany przez Stowarzyszenie Elektroniki użytkowej (CEA).

www.sonicblue.com



iRiver

Pod koniec stycznia koreańska firma iRiver rozpocznie sprzedaż miniaturowego odtwarzacza plików MP3. Wymiary oznaczonego symbolem iFP-195TC urządzenia to zaledwie 31 x 28,5 x 82 mm, waga - tylko 32 g (bez baterii). Odtwarzacz iRiver ma aż 512 MB pamięci flash i może pełnić funkcję dyktafonu i zintegrowano w nim także tuner radiowy. iFP-195TC ma wbudowany wyświetlacz LCD, który pomieści 4 linijki tekstu (obsługuje aż 37 języków). Jedna bateria AA wystarczy na 20 godzin pracy. Z komputerem urządzenie komunikuje się za pośrednictwem portu USB. Cena odtwarzacza iRiver iFP-195TC nie jest jeszcze znana.

www.iriver.com

Mariott bezprzewodowy?

Firma Marriott International poinformowała o udostępnieniu w hotelach własnej sieci bezprzewodowej, szybkiej sieci łączności z Internetem - Wi-Fi. Usługa będzie dostępna w pokojach 400 hoteli sieci Marriott. Firma zarządza obecnie 2 500 hoteli na całym świecie. Dalsze jej plany dotyczą wprowadzenia Wi-Fi do publicznie dostępnych miejsc, takich jak sale konferencyjne itp. Usługa będzie wspierana przez STSN, prywatną firmę specjalizującą się w dostarczaniu bezprzewodowych łącz internetowych, w której Marriott ma udział finansowy. Drugim inwestorem w STSN jest Intel Communications Fund - organizacja stowarzyszona z producentem układów Wi-Fi, czyli firmą Intel, która finansuje wprowadzanie Wi-Fi do hoteli. STSN spodziewa się, że zakończy proces wprowadzania usługi bezprzewodowego dostępu do Internetu, wykorzystując obydwa standardy - 802.11b i szybszy 802.11a, na wiosnę przyszłego roku.

www.marriott.com

Granite Bay

Prezentujemy Państwu nową płytę główną GNB Max, której sercem jest chipset Intel® E7205 o kodowej nazwie Granite Bay. Płyta GNB Max jest platformą wysoce wydajną i skalowalną, przeznaczoną dla najnowszych procesorów Intel® Pentium® 4, które osadzone na Socket 478. Platforma ta oferuje prędkości pracy 400 oraz 533 MHz - Quad Pumped Bus umożliwia wykorzystanie najnowszych technologii takich jak Hyper-Threading; poza tym obsługuje coraz częściej wymagany i obecnie najszybszy port dla kart graficznych AGP 8x oraz dwukanałową obsługę pamięci PC1600/2100 DDR SDRAM. Szczytowa szybkość oferowana przez podwojony kanał PC2100 to 4,2 GB na sekundę. Północny mostek (MCH) wyposażono w kontroler ICH4 I/O, obsługę USB 2.0 oraz wszystkie inne niezbędne w dzisiejszych czasach elementy. Dzięki zwiększonemu transferowi poprawie i zoptymalizowaniu uległy warunki pracy podczas obróbki plików audio, wideo oraz działanie aplikacji Internetowych. GNB Max wyposażona jest w układ Intel® 82540 10/100/1000 Gigabit LAN, który już dziś pozwoli przygotować się na nadchodzącą erę błyskawicznego dostępu do Sieci. Transmisja jednego biliona bitów na sekundę umożliwia nieprzerwane dostarczanie danych dla wielu wymagających aplikacji graficznych, multimedialnych i tele-



komunikacji jednocześnie. Dodatkowo płyta oferuje obsługę FireWire (IEEE1394) - dedykowane użytkownikom na co dzień używającym produktów zgodnych z tym standardem. Kolejną nowość pozwalającą na uzyskanie lepszej wydajności i szybkości to złącza najnowszej technologii - Serial ATA. Ten interfejs nowej generacji pozwala obecnie na przesyłanie danych z prędkością aż 150 MB na sekundę. GNB Max zbudowana jest na bazie płyty formatu ATX i oferuje cztery sloty na pamięć DIMM, które obsługują do 2,0 GB dwukanałowo działających DDR266 SDRAM. Dodatkowe sloty to 5 x PCI oraz 1 x AGP o szybkości 8x. Dla poszukujących funkcji kina domowego w zestawie - opcjonalnie dołączany jest 5.1-kanalowy układ dźwiękowy, umożliwiający oglądanie filmów DVD i uruchamianie najnowszych gier z pełnym komfortem dźwięku surround.

www.msi-polska.pl

80 GB danych

Seagate wprowadziło na rynek nowe dyski twarde dla komputerów osobistych - Barracuda 7200.7 i Barracuda 7200.7 Plus. Dzięki wykorzystaniu zaawansowanej technologii głowic i nośników umożliwiającej zapis 80 GB na jednym talerzu dyski z rodziny Barracuda osiągnęły pojemność do 160 GB. Nowe modele będą produkowane zarówno z interfejsem Serial ATA, jak i ATA. Model Barracuda 7200.7 Plus ma w standardzie 8 MB pamięci cache i pojemność 160 GB lub 120 GB. Barracuda 7200.7 dysponuje 2 MB pamięci cache i pojemnościami 160 GB, 120 GB, 80 GB i 40 GB. Opatentowane przez firmę Seagate silniki SoftSonic(tm) Fluid Dynamic Bearing (FDB) sprawiają, że dyski twarde Barracuda są najcichsze z dostępnych na rynku.

www.seagate.com

Jawy wcielenie następne

Partnerzy firmy Sun poinformowali o zakończeniu prac nad nową wersją oprogramowania Java przeznaczonego dla telefonów komórkowych. Okazuje się, że zgodnie z oczekiwaniami nowa Java nazwana Mobile Information Device Platform 2.0 nie tylko umożliwi łatwiejsze programowanie telefonów czy zapewni ciekawsze gry, ale będzie także źródłem dodatkowych dochodów dla operatorów telefonii komórkowej. Niektórzy specjaliści przewidują, że zwiększone zapotrzebowanie na pamięć i związana z tym wyższa cena telefonów z nową Javą mogą ograniczyć adopcję oprogramowania. Najnowsza wersja Javy będzie zajmować około 100 kB więcej pamięci niż jej poprzedniczka. Dla telefonów komórkowych to ogromna różnica. Może się okazać, że brak wolnej pamięci spowoduje, iż niektóre modele „komórek” nie będą wyposażane w MIDP 2.0. Mimo to przedstawiciele Suna są pełni optymizmu i spodziewają się szybkiego zaadoptowania MIDP 2.0 przez głównych producentów telefonów komórkowych, m.in. Nokię, Motorolę, Siemens, Sony-Ericssona i Samsunga. „Oczekujemy, że od 30 do 50 producentów telefonów wprowadzi MIDP 2.0 do swoich modeli w ciągu najbliższych sześciu-dziewięciu miesięcy” - to opinia Nicolisa Loraina, dyrektora Suna ds. oprogramowania Java 2 Micro Edition. „Spodziewamy się, że pierwsze ogólnodostępne telefony wyposażone w nową Javę pojawią się w lecie przyszłego roku”. Zelos Group szacuje, że do 2007 r. na rynku znajdzie się 450 mln telefonów komórkowych wyposażonych w oprogramowanie Java. Trzy czwarte tej liczby będą stanowiły telefony sprzedane do końca tego roku. Inne oprogramowanie, takie jak specjalna wersja Microsoft Windows czy BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) firmy Qualcomm, raczej nie liczą się w rywalizacji.

www.sun.com

Złoto Solteka

Tydzień temu firma Soltek zapowiedziała wypuszczenie na rynek nowej serii "złoty płyt głównych", a w czwartek poinformowano, że urządzenia te są już w sprzedaży. Nie podano informacji o cenie nowych płyt. Poprzednia wersja specjalnych złotych płyt Golden Flame dostępna była tylko w limitowanej serii. Jednak, jak się okazuje, elementem najsilniej przyciągającym uwagę do nowej płyty Solteka jest żółty kolor laminatu. Płyta zgodna ze standardem ATX przeznaczona jest pod wszystkie procesory z Socket A - Athlon XP/Athlon/Duron z 200, 266 lub 333 MHz syną FSB. Na płycie znajduje się graficzny chipset nVidia - nForce2 SPP. W trzech gniazdach DIMM można zainstalować pamięci: PC2100 i PC2700 lub DDR400, o łącznej pojemności 1 GB. Na płycie znajduje się 5 gniazd PCI, port AGP 8x i 6 portów USB 2.0. Wbudowany 2-kanalowy kontroler ATA-33/66/100/133 Promise udostępnia dwa porty szeregowy Serial ATA-150 i jeden równoległy ATA-33/66/100/133. Płyta wyposażona też w zintegrowany 6-kanalowy moduł dźwiękowy AC'97 z obsługą SPDIF oraz liczne funkcje overclockingu, jak np. FSB Setting, Vcore Setting, AGP Voltage, DIMM Voltage i Multiplier Setting.

www.soltek.com.tw

VIA Envy

Firma VIA Technologies przedstawiła VIA Envy24PT, wysoce wydajny kontroler audio obsługujący 8 kanałów i zarazem wyznaczający nowy poziom jakości dźwięku płyty głównej oraz rynku tanich kart muzycznych. Przez ostatnie dwa lata VIA rozwijała high-endowe rozwiązania audio, aby sprostać rosnącemu popytowi na coraz bardziej multimedialne komputery. VIA Envy24PT jest najnowszym produktem linii kontrolerów



audio VIA Envy, który jest 24-bitowy i sampluje 96 kHz. VIA Envy24PT oferuje 8 kanałów i może obsługiwać najnowsze ścieżki dźwiękowe DVD-Video Dolby Digital EX oraz DTS ES, które wykorzystują zaawansowane efekty przestrzenne, jak również 4 równocześnie odtwarzane kanały. Podobnie jak wszystkie kontrolery Envy24, VIA Envy24PT zaprojektowano w taki sposób, aby odtwarzał dźwięk tak czysto i wyraźnie, jak tylko jest to możliwe, z dokładnością do bitu. Dzięki elastycznej architekturze VIA Envy24PT oferuje szerokie spektrum połączeń z różnymi urządzeniami. Dla rynku płyt głównych VIA Envy24PT, w połączeniu z kodekiem AC'97 - np. z VIA VT1616, umożliwia implementację 8, 6, 4, a nawet 2 kanałów audio, co zapewnia doskonałą równowagę między analogowymi a cyfrowymi połączeniami. Patrząc z drugiej strony, VIA Envy24PT może być łączony z profesjonalnymi ADC i DAC, co daje w rezultacie 2-kanalowe, 24/96 rozwiązanie. VIA rozwinęła szerokie spektrum chipsetów audio, w tym najwyższej jakości VIA Envy24 i Envy24HT używane przez niektórych czołowych producentów kart dźwiękowych do różnorodnych profesjonalnych zastosowań. VIA również oferuje szereg kodeków audio AC'97 takich jak wysoce wydajny VIA VT1616 - 6-kanalowy kodek audio gwarantujący dźwięk wysokiej jakości kina domowego, a stosowany w płytach głównych i kartach dźwiękowych.

www.via.com.tw/en/multimedia/envy24pt.jsp

DLA... (ciebie)

VC Professional, lider w dziedzinie elektronicznych technologii projektacyjnych, opracowało nowy model projektora multimedialnego o symbolu DLA-SX 21. Urządzenie, charakteryzujące się bardzo wysoką rozdzielczością natywną (SXGA PLUS - 1400 x 1050 pikseli), trafi na nasz rynek za pośrednictwem firmy AVC. Projektor

modemy dobre

na polskie linie

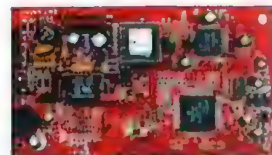


PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

poniżej 5 powodów dla których warto wybrać

1. Większa odporność na przepięcia i gwarancja stabilnej pracy - dzięki zabezpieczeniu, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje

Najnowsza seria faksmodemów PENTAGRAM jest jeszcze lepiej dostosowana do polskich realiów. W procesie adaptacji szczególną uwagę zwróciliśmy na odporność modemów na skoki napięcia. Z powodu przepięć na linii telefonicznej cierpią nie tylko użytkownicy nadal często spotykanych archaicznych linii napowietrznych, ale także abonenci nowoczesnych central telefonicznych. Aby zapobiec tym problemom, PENTAGRAM jest wyjątkowo dobrze chroniony przed uszkodzeniem wyposażono go w tor analogowy o zwiększonej odporności i specjalne, dodatkowe elementy, nie stosowane w standardowych wersjach modemów, przeznaczonych na inne kraje. Wszystko to gwarantuje prawie zerową awaryjność i stabilną pracę.



nowa seria modemów PENTAGRAM, poznasz ją po kolorowym laminacie

2. WWWiedza w pigułce w komplecie z każdym PENTAGRAM-em



Każdy PENTAGRAM wyposażony jest, oprócz polskiej instrukcji obsługi, w dodatkowe materiały, niezwykle pomocne zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym użytkownikom. Poradnik "@bc Internetu" wprowadza w świat nieprzebranych zasobów Sieci, pomaga skonfigurować połączenie i pocztę, "Internet to nie wszystko" uczy, jak wykorzystać faksmodem do komunikacji faksowej i bezpośrednich połączeń modem-modem.

3. Pełna gwarancja z bezpłatnym serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi". W przypadku awarii sprzętu nie trzeba nawet ruszać się z domu! Wystarczy konsultacja z działem Pomocy Technicznej i (w razie potrzeby) wezwanie na miejsce kuriera, który sprzęt odbierze, a następnie dostarczy z powrotem naprawiony lub wymieniony na nowy.

4. Doskonała jakość i wydajność potwierdzona testami i zadowoleniem setek tysięcy użytkowników

Modemy PENTAGRAM wielokrotnie zdobywały uznanie nie tylko specjalistów - czytelnicy magazynu CHIP wybrali modem tej marki Produktem Roku 2001.



5. Super ceny !!!

<http://www.itu.int/ITU-T/studygroups/com16/jvt/>



Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor
produktów PENTAGRAM:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

Więcej informacji:

tel. (0-22) 338 9000

Procesor: Nvidia GF4 Ti4200 8X ■ Taktowanie CPU/RAM: 250MHz/512MHz ■ Pamięć: 128 MB DDR ■ Magistrala: AGP 8x ■ Wyjścia DVI: tak ■ Moduł VIVO: tak ■ Dodatkowe: dużo aplikacji użytkowych i gier

DLA-SX 21 wyposażony jest w trzy matryce DILA o wielkości 0,7 cala. Dzięki strumieniowi światła o mocy 1500 Ansi-lumenów prezentacja może się odbywać nawet w bardzo jasnym pomieszczeniu. Najwyższą jakość obrazu gwarantuje kontrast o współczynniku 800:1, a tryb sRGB zapewnia optymalną reprodukcję kolorów. Projektor jest kompatybilny z szeroką gamą urządzeń cyfrowych i analogowych w formatach 720p, 1080, 180p i HDTV. Posiada także cyfrową redukcję trapezu +30 stopni w pionie i ± 10 stopni w poziomie, elektroniczną funkcję podnoszenia i opuszczania obrazu (DIGITAL SHIFT), cyfrowy zoom i wiele innych funkcji przydatnych podczas prowadzenia prezentacji na najwyższym poziomie. Na uwagę zasługują nie tylko doskonałe parametry techniczne JVC DLA-SX 21, ale też żywotność lampy, która wynosi 2000 godzin. Wymiary 298 x 124 x 360 mm i waga 5,5 kg czynią z nowego produktu JVC Professional sprzęt prawdziwie przenośny. Tym samym DLA-SX-21 jest wszechstronnym urządzeniem wychodzącym naprzeciw oczekiwaniom najbardziej wymagających użytkowników profesjonalnych oraz entuzjastów kina domowego

www.avc.com.pl



■ Bogato wyposażona karta graficzna.

Osmi tytan?

MSI Ti4200 8X

■ Maciej Lewczuk

Nowe układy produkowane przez Nvidię znajdują zastosowanie w coraz większej liczbie kart graficznych różnych producentów. Nam, redaktorom technicznym, pozostaje przetestowanie większości nowych konstrukcji i przedstawienie czytelnikom oceny tych produktów, wysnutej na podstawie doświadczeń z innymi urządzeniami i na bazie testów porównawczych.

Podobnie rzecz się ma z najnowszym produktem MSI, a chodzi o kartę graficzną MSI, której „sercem” jest kość Nvidia Ti4200 8X, pozwalająca na wykorzystanie magistrali AGP w trybie 8x. Dodatkowo zamontowano 128 megabajtów pamięci DDR, a pracuje ona z nominalnym taktowaniem wynoszącym 512 MHz; z kolei procesor taktowany jest zegarem 250 MHz.

Karta zainstalowała się bez problemów, a i testy udało się przeprowadzić sprawnie. Sprawdziłem działania konstrukcji MSI przy włączonym trybie AGP 4x, jak i 8x. I niestety muszę przyznać, że różnice w wynikach można przyrównać do błędu statystycznego - po prostu wzrost wydajności niemal się nie objawił, a wyniki były wyższe maksymalnie o 1-3 procent.

Lepiej wypadło podkręcanie zegarów pamięci i GPU, gdyż wartości te zostały podniesione do poziomu - odpowiednio: 581 MHz i 290 MHz. Oczywiście możliwe było uzyskanie lepszych wyników, jednak przy wyższych częstotliwościach i dłuższych testach ujawniły się niepożądane efekty (artefakty na ekranie). Po podkręceniu wyniki niektórych testów podskoczyły nawet o dwadzieścia procent.

Ciekawostką jest tu opcja amatorskiej obróbki filmów - kartę bowiem wyposażono w moduł VIVO pozwalający zarówno na wypróbowanie sygnału wideo na ekran telewizora lub nagranie go na magnetowidzie, a także przechwycenie strumienia wideo i zapisanie go w postaci cyfrowej na dysku twardym.

Przedstawiciele firmy MSI, którzy przybyli do nas z Tajwanu kilkanaście tygodni temu, poinformowali, że w opracowywaniu nowych produktów stawiają na użyteczność, jakość oraz bogate wyposażenie. Tym razem - prócz karty oraz kompletu niezbędnych przejściówek i przewodów - otrzymujemy masę oprogramowania pozwalającego poznać i wykorzystać możliwości karty. Aplikacjami tymi są pakiet narzędzi MSI (spotykany także z płytami głównymi), PC-Cillin (program antywirusowy), InterVideo WinProducer i WinCoder (obrobka strumienia wideo, a także kompresja do MPEG-2), InterVideo WinDVD 5.1 (oglądanie filmów z DVD), Virtual Drive i RestoreIt Professional (tworzenie wirtualnych napędów i tworzenie kopii zapasowych danych z dysku twardego). Graczy powinny zaintrygować tytuły Tom Clancy's Ghost Recon oraz Morrowind i Duke Nukem: Manhattan Project.

MSI Ti4200 8X to doskonały produkt, choć już nie tak rewelacyjny jak niedawno opisywana karta MSI MX 440 VTD 8X. Jeśli jednak potrzeba większej wydajności, warto wziąć pod uwagę powyższą opisaną konstrukcję.

MSI Ti4200 8X

Cena: 959 zł* ■ Dostarczył: Microstar International
Dystrybutorzy:
INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088
Centrala ACTION, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

■ Sporo oprogramowania
■ niemal niezauważalna różnica pomiędzy pracą na AGP 4x i 8x

Internet: www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



TEAC Presents!

Jeszcze przed świętami w ofercie AB znalazły się nowe napędy firmy Teac: nagrywarka DVD DV-W50E oraz nagrywarka CD-RW CD-W522E

DV-W50E

Prędkość zapisu: DVD-R 4x, DVD-RW 2x, CD-R 16x, CD-RW 8x
Interfejs: ATAPI/IDE
Bufor: 2 MB

Czas dostępu: DVD-ROM 120 ms, CD-ROM 100 ms
MTBF: 60 000 godzin

Tryby odczytu:
DVD: DVD-ROM + DVD Video, DVD-R, DVD-RW

CD: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA (Audio CD), Video CD, Photo CD, CD-EXTRA, CD Plus, CD-Text, Hybrid CD, CD-R, CD-RW

Możliwość montażu w poziomie i w pionie

Wymiary: 148 x 42,3 x 197,7 mm
Oprogramowanie do edycji wideo: Pinnacle Studio 8

CD-W522E

Prędkość zapisu: CD-R 52x, CD-RW 24x; odczytu 52x

Interfejs: ATAPI/IDE
Bufor: 2 MB

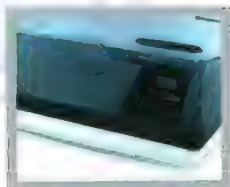
Czas dostępu: 100 ms
System ochrony zapisu: Write Protect

Firma Nazwa	MSI Ti4200 8X	MS Nvidia Ti4200 8X	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB DDR	Matrox Parhelia 512 MB
Codecreatures Official score	1825	2950	983	1356
Commanche 4 Demo 1600x1200 32bit FPS	31.76	31.38	22.55	18.46
Unreal Tournament 2003 1600x1200 32 bit Flyby/Boot Match FPS/FPS	61/36	107/40	x	x
Quake III Arena Fastest HQ 1024x768 FPS	186.9	191.8	193.2	128.1
HQ 1600x1200 FPS	166.2	169.2	152	105.7
	114.5	156.5	73.6	64.2
3D Mark 2000 v. 1.1 Default Benchmark 32bit 3D Mark 2001 SE Default Benchmark	10135	10272	8262	7039
	8961	10877	6802	6549
Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2				

Dane techniczne:

Rozdzielczość: 600 x 1200 dpi (19200 dpi interpolowana) ■ Głębia koloru: 48 bitów ■ Układ optyczny: Advanced CIS ■ Obszar skanowania: A4 (216 mm x 297 mm) ■ Podłączenie: USB ■ Gwarancja: 24 m door-to-door

■ Małe, zgrabne, lekkie urządzenie.



Taki płaski, a skanuje

Plustek OpticSlim 1200

■ Sector

Skaner jako najprostsze narzędzie do przenoszenia ulubionych fotografii czy ważnych dokumentów do komputera spotkać można w domowym zaciszu tak samo często jak drukarki czy modemy. Nie jest to już tylko i wyłącznie drogi oraz bezużyteczny gadżet, lecz sprawdzone i szybkie urządzenie do przenoszenia „papierowych” informacji do formy elektronicznej.

Do redakcji dotarł skaner Plusteka o nazwie OpticSlim 1200. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to jego grubość. Płaski jak karta idealnie nadaje się do wystroju biura, gdzie jako monitor pracuje panel LCD. :) Urządzenie wyposażono w układ optyczny Advanced CIS (ACIS), który umożliwia uzyskanie rozdzielczości optycznej 600 x 1200 dpi z głębią kolorów 48 bitów na punkt z możliwością interpolowania do 19200 dpi. Dzięki zastosowaniu specjalnego programu umiejscowione w przednim panelu przyciski (Copy, OCR, Email, Scan, Cutom) umożliwiają odpowiednio np. bezpośrednie skanowanie i drukowanie na zainstalowanej drukarce czy chociażby rozpoznawanie tekstu programem OCR. Impionującą natomiast prezentuje się ilość dostarczonego dodatkowo oprogramowania. Znajdziemy tu między innymi CorelDraw 9 Essentials, OCR FinReader 5.0 Sprint PL, który - tak nawiasem mówiąc - jest najlepszym programem do skanowania tekstu, na jakim mogłem pracować, oraz cały pakiet programów Presto. Urządzenie podłączane jest przez port USB i nie wymaga dodatkowego zasilania, lecz tutaj byłem nieco zdezustowany umiejscowieniem samego portu. Wyprowadzenie USB zostało wmontowane z przodu skanera, a nie tak jak to standardowo bywa - z tyłu, przez co „kompozycja” na biurku zostaje zaburzona przez przewód sterczący z prawej strony skanera.

Biorąc pod uwagę cenę oraz możliwości i wygląd - urządzenie to jest warte naszego zainteresowania. Dodatkowy atut to oprogramowanie, którego jest ogromna ilość i co ważniejsze, są to programy wysokiej klasy.

Plustek OpticSlim 1200

Cena: 399 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

■ wygląd ■ bogaty pakiet oprogramowania ■ niepotrzebny dodatkowy zasilacz
■ umiejscowienie portu USB

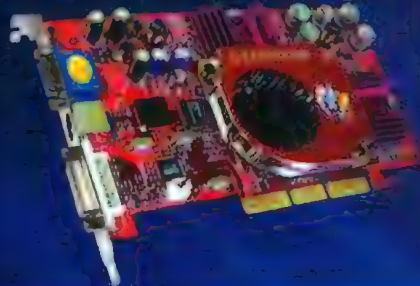
Internet: www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GeForce4 PowerPack II!
Ultra/650-8X XP

GOLDEN SAMPLE



AGP 8x - jeszcze wydajniej!

- procesor: **GeForce4 Ti4200-8X**
- magistrala: **AGP 8x**
- pamięć: **128 MB 3.6ns DDR**
- taktowanie:
 - rdzeń: **270 MHz**
 - pamięć: **540 MHz**
- **ultra-wydajne chłodzenie!**
 - procesora: **radiator + wentylator**
 - pamięci: **obustronne radiatory**

• dodatkowe wejścia / wyjścia:

- **DVI** (wyjście dla monitora LCD)
- **TV-out** (wyjście dla telewizora)
- **VIVO** (moduł wejścia / wyjścia wideo)

• doskonale oprogramowanie:

- WinCinema:
 - WinDVD 4.0 PL, WinProducer 3, WinRip 2
- gra "Serious Sam"
- **GAINWARD POWER CD:**
 - EXPERTool Plus, E-Color 3Deep, DirectX 8.1



GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.



• GAINWARD - po prostu szybszy



GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzuje najwyższa jakość i trwałość, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

• "Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.



Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD



ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
<http://www.gainward.pl>

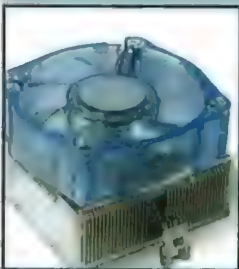
Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów.

Tryby zapisu: Disk-at-Once, Track-at-Once, Multisession, Session-at-Once, Packet Writing
Tryby odczytu: Audio CD, CD-ROM/XA, Video CD, CD-1, CD-Extra, CD-Text, Mixed Mode CD-ROM, CD-MRW, DVCD
 Obsługa Mount Rainier
 MTBF 100 000 godzin
Wymiary: 149 x 41,5 x 197,5 mm
Waga: 0,997 kg

www.ab.pl

Nowy wiatrak

Srebrnym pokryto wentylator Tracer TRW-237 – urządzenie oferowane przez Megabajt. Srebro zapewnia jeszcze wydajniejsze odprowadzenie ciepła niż w przypadku miedzi czy aluminium. Według zapewnień producenta, cool-

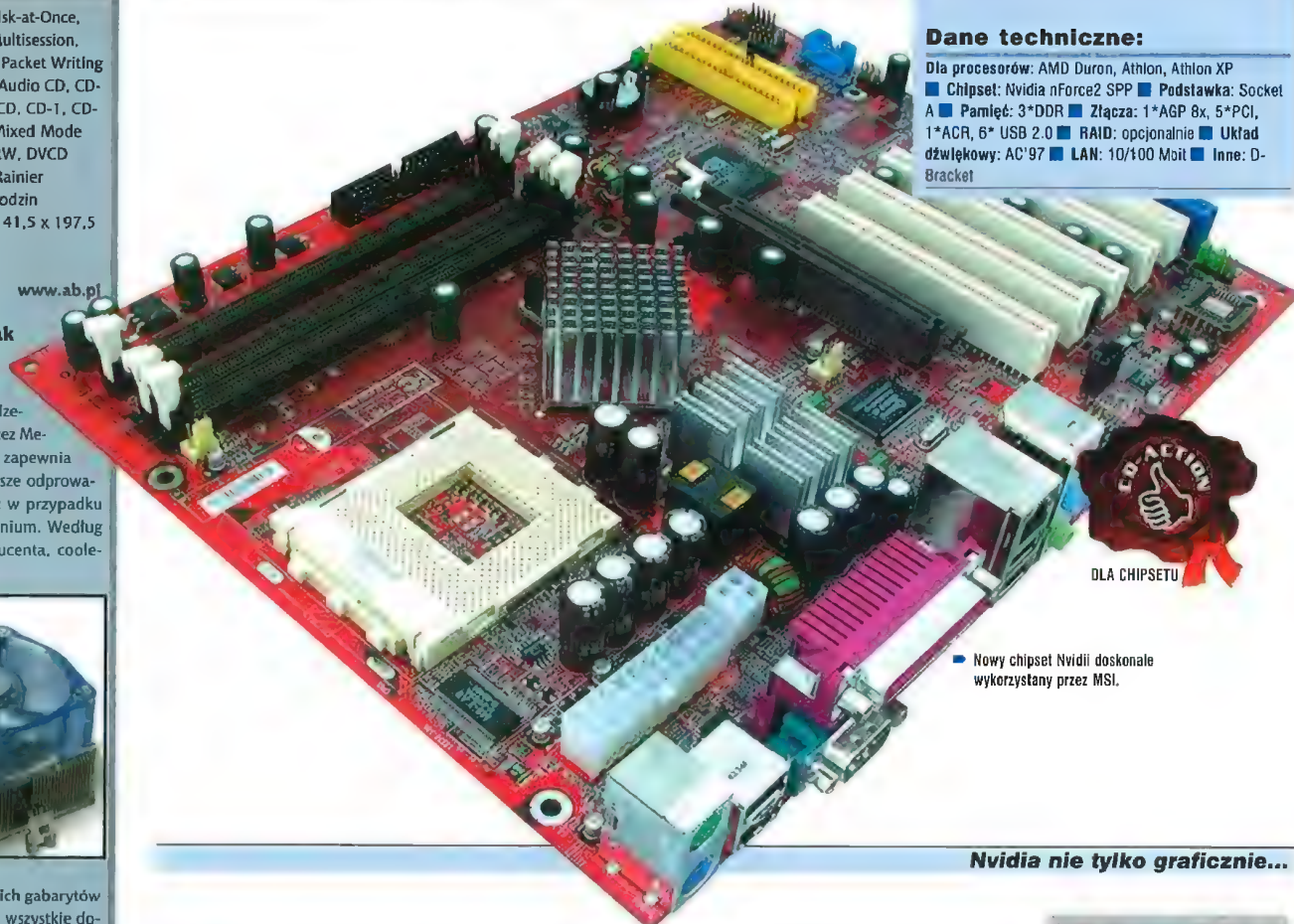


rek ten - niewielkich gabarytów - potrafi obsłużyć wszystkie dostępne na rynku procesory AMD Socket 462 i Intel Celeron Socket 370. Jest to ciekawa alternatywa dla szybkich wentylatorów z olbrzymimi radiatorami, zwłaszcza że sugerowana cena detaliczna srebrnego Tracera wynosi około 59 zł.

www.tracer.pl

A4Tech walczy o rynek

A4Tech Navigator OPTIMA X'Comfort z myszką Opto Radio 418 czy jak to określa producent - „rewolucyjna idea”, polegająca na przeniesieniu klawiatury numerycznej na lewą stronę, okazało się strzałem w 10-tkę? Rozwiązanie takie umożliwia jednocześnie wprowadzanie danych na klawiaturze i posługiwanie się myszką. Ten prosty zabieg zdecydowanie przyspiesza i ułatwia pracę. Dodatkowo ułożenie klawiatury Fast4Work w stosunku do monitora staje się idealnie centralne, co gwarantuje zachowanie poprawnej sylwetki ciała, bez niebezpiecznego skrzywienia kręgosłupa. Układ klawiszy - X'Comfort, to unikalny patent firmy A4Tech: układ klawiszy w kształcie litery X gwarantuje prawidłowe i ergonomiczne ułożenie dłoni na klawiaturze. Koniec ze zmęczonymi nadgarstkami i bólem ramion w wyniku długiej pracy. Dzięki optymalnemu układowi klawiszy Twoje dłonie w sposób naturalny układają się na klawiaturze, a to pozwala pracować dłużej i efektywniej bez odczuwania jakichś dolegliwości.



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP
 Chipset: Nvidia nForce2 SPP Podstawka: Socket A
 Pamięć: 3*DDR Złącza: 1*AGP 8x, 5*PCI, 1*ACR, 6* USB 2.0 RAID: opcjonalnie Układ dźwiękowy: AC'97 LAN: 10/100 Mbit Inne: D-Bracket



DLA CHIPSETU

Nowy chipset Nvidii doskonale wykorzystany przez MSI.

Nvidia nie tylko graficznie...

MSI K7N2

■ Maciej Lewczuk

Nowe chipsety pojawiają się nieustannie, a na ich bazie projektowane są płyty główne oferujące coraz to nowe funkcje, podnoszące komfort pracy użytkownika, wydajność systemu czy po prostu pozwalające obsłużyć najnowsze procesory oraz inne akcesoria, takie jak karty graficzne, dyski twarde czy pamięci.

Nvidia zaproponowała firmom produkującym płyty główne drugie wcielenie opracowanego przez siebie chipsetu, który kryje się pod nazwą nForce 2. Jest to rozwinięcie doskonałego urządzenia, które w większości testów okazało się szybsze od konkurencyjnych rozwiązań. Tym razem dodano opcje pracy magistrali AGP w trybie 8x, obsługę procesorów wymagających magistrali 166 MHz oraz pamięci w trybie Dual Channel. Dwie pierwsze właściwości są takie, jakie oferują także najnowsze chipsety VIA oraz SIS. Jeśli zaś chodzi o nowy tryb pracy pamięci - warto poświęcić temu parę zdań.

Tryb Dual Channel pozwala na wyciągnięcie dodatkowych pokładów wydajności z zestawu komputerowego, lecz możliwe jest to jedynie w przypadku, gdy dysponujemy dwoma modułami pamięci DDR. Co ciekawe, nie muszą to być jakieś specjalne kości, lecz zwykłe układy. Znaczenie ma także ich obsadzenie w płycie głównej, gdyż tylko dwa złącza zapewniają możliwość skorzystania z dodatkowej opcji. Tryb ten pozwala na dużo szybszy dostęp do pamięci, jej adresowanie i transfer danych, dzięki czemu niejednokrotnie uzyskuje się znacznie wyższą wydajność. I jest to zauważalne, gdyż podczas testów okazywało się, że po zastosowaniu Dual Channel wyniki podnosiły się od 5-15 procent, co często może mieć decydujące znaczenie przy tworzeniu systemu, który zorientowany będzie na obróbkę dużej ilości danych. Mniejszy przyrost mocy daje się zauważyć w przypadku gier, które obciążają przede wszystkim kartę graficzną, lecz te, gdzie sztuczna inteligencja przeciwników oraz in-

terakcje z otoczeniem odgrywają sporą rolę, różnica jest już spora. Podobnie rzecz się ma z aplikacjami renderującymi skomplikowane sceny (Light Wave, 3DStudio MAX), w przypadku których szybkość procesora i dostęp do pamięci mają zasadnicze znaczenie.

Wersja płyty, jaką otrzymaliśmy do testów, różni się od podstawowej jedynie dołożoną obsługą sieci LAN (10/100 Mbit), co nie jest niczym nadzwyczajnym, zważywszy na fakt, że u konkurencji spotykamy wersje 1000 Mbit. Kontroler Serial ATA jest opcją, tak jak obsługa Fire Wire oraz generowanie dźwięku 5.1, a także drugi kontroler LAN.

Mankamentem jest umieszczenie sporych kondensatorów w bezpośrednim sąsiedztwie podstawki procesora, co może skutecznie utrudnić montaż mocnych zestawów chłodzących procesor.

Opcje BIOS-u pozwalają na doskonałą kontrolę parametrów pracy pamięci i procesora, a także na dość zaawansowany overclocking.

Jeśli mam być szczery, nForce 2 to chipset, który może wytyczyć nowe kierunki w tworzeniu systemów pod procesory AMD, a także stać się bardzo ciekawą alternatywą dla konkurencyjnych urządzeń. Za innowacyjną technologię Dual Channel, zwaną także DualDDR, chipset ten otrzymuje rekomendację CD-Action.



MSI G4Ti4600-VTD

Cena: MSI K7N2-L - 509 zł (z LAN-em), MSI K7N2G - 659 zł* ■ Microstar International, Dystrybutorzy: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88, Centrala ACTION, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

doskonała wydajność tryb Dual Channel podnosi wydajność nawet o 15 %
 brak złącza Fire Wire oraz Serial ATA

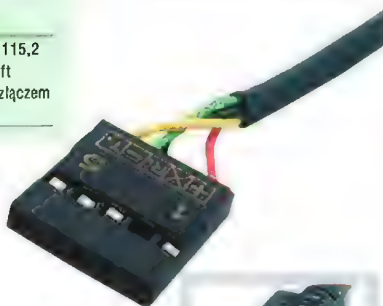
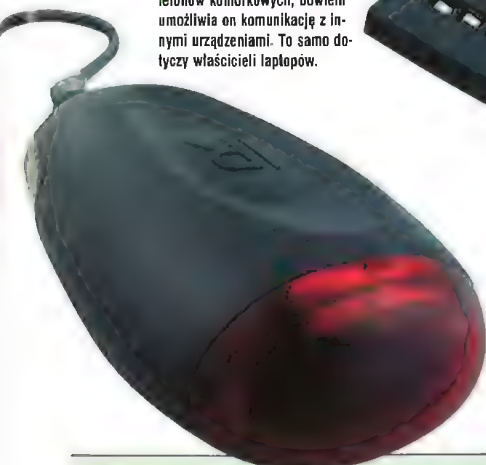
Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dane techniczne:

Długość przewodu: 1,5 m ■ Szybkość: do 115,2 kbit/s ■ Sterowniki: każdy system Microsoft (prócz Win'95) ■ Dodatkowe: zaślepka ze złączem (w wersji ze śledziem)

► Port irDA ucieszy posiadaczy telefonów komórkowych, bowiem umożliwia on komunikację z innymi urządzeniami. To samo dotyczy właścicieli laptopów.



Mały czerwony port?

Magurex irDA

■ Maciej Lewczuk

Czy dysponujecie telefonem komórkowym, który ma możliwość komunikowania się poprzez port podczerwieni (irDA)? A może palmtop lub laptop - i chcielibyście, drodzy czytelnicy, zsynchronizować dane z komputerem domowym? W tym celu nie musicie kupować drogiego przewodu i instalować specjalnego oprogramowania.

Możliwość współpracy z wymienionymi wcześniej urządzeniami zapewnia dołączony do komputera port irDA, dzięki któremu dane - za pomocą podczerwieni - płyną z jednego urządzenia do drugiego. W niektórych sklepach można kupić interfejsy podłączane do wbudowanych w płyty główne portów, lecz ich cena dość skutecznie odstrasza potencjalnych nabywców. Polak jednak potrafi i okazało się, że są w naszym kraju firmy produkujące estetyczne i poprawnie działające porty irDA. Jedną z nich jest Magurex - oferuje ona kilka wersji tego typu urządzeń. Standardowa konstrukcja to moduł zawierający odpowiedni nadajnik i odbiornik oraz przewód zakończony płaską wtyczką, która umożliwia podłączenie jej bezpośrednio do płyty głównej. Niestety producenci w różnych miejscach rozmieścili wyjścia (piny) do tego typu urządzeń, dlatego też niekiedy trzeba będzie się trochę „pomęczyć” i dopasować wyjścia do wejść na płycie - a ułatwia to opis na instrukcji złącza oraz płyty głównej.

W wersji ze „śledziem” do płyty podłączamy przewód od zaślepki, a do niej - poprzez port PS/2 - przewód zakończony modulem irDA.

Po podłączeniu i skonfigurowaniu BIOS-u płyty głównej całość została rozpoznana przez system i oprogramowanie dołączone do telefonu pozwoliło na wszelkie operacje na danych, a synchronizacja z laptopem nie sprawiła najmniejszych problemów.

Przewód irDA jest doskonałą alternatywą przede wszystkim dla posiadaczy telefonów komórkowych, gdyż eliminuje konieczność zakupu przewodów połączonych do konkretnego modelu (port ten mają różne marki i modele). Polecam.



Magurex irDA

Cena: 75 zł (wersja podstawowa), 85 zł (wersja ze „śledziem”) ■ Dostarczył: MAGUREX, ul. Mickiewicza 45, 05-820 Piastów, tel./faks (0 22) 723 75 05

► prosta konstrukcja ■ przystępna cena
► przy niektórych płytach głównych istnieje konieczność ręcznej modyfikacji złącza

Internet: www.magurex.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do skanowania podchodzimy negatywnie ...

pozytywnie zresztą też ...

i refleksyjnie

i wielowymiarowo



Multi-Moduł



OpticPro ST24

Plustek OpticPro ST skanuje

negatywy...

materiały, w których kolory właściwe zastąpione zostały barwami „odwrotnymi” (przeciwstawnymi lub dopełniającymi), np. film fotograficzny 35mm

pozytywy zresztą też...

obiekty o barwach zgodnych z rzeczywistymi kolorami obiektu skanowanego lub fotografowanego; pozytyw na podłożu przezroczystym (np. slajd) to diapozytyw

i materiały refleksyjne

popularne określenie materiałów, przy skanowaniu których skaner bada refleks, czyli odbicie światła od obiektu; praktycznie jest to wszystko oprócz slajdów, negatywów i innego rodzaju klisz

i obiekty trójwymiarowe

zdolność skupiająca układu optycznego CCD w skanerach Plustek jest na tyle duża, że pozwala uzyskać wyraziste, szczegółowe obrazy nawet w przypadku, gdy obiekty znajdują się w pewnej odległości od powierzchni szyby skanera; pozwala to skanować nawet obiekty trójwymiarowe



OpticPro ST12

Modele ST12 (o rozdzielczości optycznej 600x1200 dpi) i ST24 (1200x2400 dpi) wykorzystują nowatorski, chroniony patentem Multi-Moduł do skanowania 4 negatywów 35mm, 3 slajdów 24x36 mm lub jednego średnioformatowego (60x60 lub 60x90 mm). Głębina koloru serii ST to 48 bit/piksel, a rozdzielczość interpolowana wynosi 19200 dpi. Przedni panel wyposażono w 5 Przycisków Szybkiego Dostępu - Copy, OCR, Power Save, E-Mail oraz Custom (programowalny). W zestawie bogate oprogramowanie Plustek PowerPack: m.in. Corel 9 Essentials (najlepsze narzędzia graficzne) oraz doskonały program OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja). Obydwa modele objęte są 2-letnią gwarancją Plustek S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt, Serwis Odsyła Sprzęt) z darmowym serwisem "od drzwi do drzwi".



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor
produktów Plustek:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emałowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:

tel. (0-22) **338 9000**
www.plustek.pl



Klawiatura

21 dodatkowych klawiszy funkcyjnych
dodatkowa rolka do scrollowania ekranu
klawisz Office – umożliwia korzystanie ze skrótów klawiszowych w środowisku Windows®
podkładka pod nadgarstki (w standardzie)
oprogramowanie iKeyWorks po polsku

Mysz

technologia radiowo-optyczna
wysoka jakość pracy – 800 dpi
moduł oszczędzania energii
rolka i 3 przyciski
oprogramowanie iWheelWork Lite po polsku
złącza PS/2, wspólny odbiornik łączności radiowej
www.a4tech.pl

Skanery dla zawodowców

Oferta AB, autoryzowanego dystrybutora firmy Minolta, jest stopniowo poszerzana o nowe produkty. Po drukarkach laserowych, cyfrowych aparatach fotograficznych, kopiarkach dołączyły do nich wysokiej klasy skanery do filmów.

Minolta DiImage Scan Dual II

Maksymalna rozdzielczość optyczna 2820 dpi
12-bitowe przetwarzanie obrazu
Złącze USB
Skanowanie filmów 35 mm i APS (opcja)
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 1430 zł + VAT

Minolta DiImage Scan Elite II

Maksymalna rozdzielczość optyczna 2820 dpi
16-bitowe przetwarzanie obrazu i szeroki zakres gęstości 4.8 D
Automatyczna korekta obrazu dzięki technologii Digital ICE
Skanowanie filmów 35 mm i APS (opcja)
Złącza: FireWire (IEEE 1394) i USB
Skanowanie wielopróbkowe
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 3277 zł + VAT

Minolta DiImage Scan Multi Pro

Maksymalna rozdzielczość optyczna 4 800 dpi
16-bitowe przetwarzanie obrazu i szeroki zakres gęstości 4.8 D
Możliwość skanowania wielu formatów filmów
Automatyczna korekta obrazu dzięki technologii Digital ICE
Złącza: Ultra SCSI i FireWire (IEEE 1394)
Skanowanie wielopróbkowe
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 12 697 zł + VAT

www.ab.pl



Wingman Extreme Digital 3D

Force 3D

Freedom 2.4

Przeciwnikom z gier - na pohybel...

Logitech Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4

■ Mike-L

Gry komputerowe opracowywane są w taki sposób, by można było w nie grać za pomocą klawiatury wspomaganej niekiedy myszą. Jednakże w niektórych sytuacjach zasadne jest użycie kierownicy, specjalnie projektowanej na użytek gier samochodowych, lub joysticków do symulacji lotniczych czy platformówek.

Tym razem przedstawiamy niewielkie zestawienie joysticków, jakie zaproponowała graczom firma Logitech, a są to Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4.

Logitech Wingman Extreme Digital 3D to konstrukcja niemal klasyczna, gdyż bardzo ergonomiczna manetka zawiera nieodzowne cyngiel, a na górze dodatkowo zamontowano cztery przyciski oraz ośmiokierunkowy przełącznik HAT (wybór widoku z kabiny lub celu na wyświetlaczu HUD w symulacjach lotniczych). Dodatkowo całą manetkę możemy obracać o pewien kąt w osi pionowej, dzięki czemu doskonale zastępuje ona orczyk. Dwa dodatkowe przyciski na podstawie oraz precyzyjnie działająca przepustnica dopełniają całości. Urządzenie można podłączyć do komputera poprzez port gier lub wykorzystując przejściówkę do złącza USB.

Model Wingman Force 3D to niemal identyczna jak powyżej opisywana konstrukcja, z tą „niewielką” różnicą, że wyposażono ją w system sprzężenia zwrotnego Force Feedback, znacznie uatrakcyjniający zabawę. Odpowiednie oprogramowanie i systemy, jakie zaimplementowano w grach, starają się symulować wstrząsy przenoszone na manetkę w trakcie prawdziwego lotu.

Freedom 2.4 to zupełnie nowa jakość, jeśli chodzi o rozrywkę elektroniczną, gdyż po raz pierwszy mamy do czynienia z joystickiem, który nie łączy się z komputerem czy konsolą za pomocą przewodu, a wysyła sygnały, wykorzystując fale radiowe o częstotliwości 2,4 GHz. Jest to o tyle ważne, że bez konieczności potykania się o płożące się po podłodze przewody, które czasem są w stanie rozproszyć skupionego gracza, możemy się oddać komputerowej rozrywce. Ma to też minusy - trzeba dokupować baterie zasilające joystick, poza tym nie może być tu mowy o Force Feedbacku (pobiera dużo energii elektrycznej). W przypadku tego modelu manetkę zaprojektowano jeszcze bardziej ergonomicznie, niż to było w poprzednich produktach. Na górze znajduje się też jeden przycisk więcej, a na podstawie dwa dodatkowe klawisze. Zastosowanie doskonałego, gumopodobnego pokrycia oraz elementów z aluminium podnosi trwałość oraz jakość wykonania urządzenia.

Wszystkie konstrukcje działają precyzyjnie i raczej nie można sobie wyobrazić (po graniu nimi) zamiany tego typu manipulatorów na klawiaturę, np. przy próbach grania w symulatory lotu.

Jeśli szukacie wysokiej jakości, precyzji oraz ergonomii - produkty Logitecha są jak najbardziej godne polecenia, jednakże należy zwrócić uwagę na to, że nie należą one do najtańszych.



Gainward GF4 PP! Ultra/650 TV/DVI GS

Vobis Computer, ul. Ks. PSCięgienego 62, 70-353 Szczecin, tel. (0 91) 484 18 92, faks (0 91) 484 31 70

Internet: www.vobis.com.pl, www.logitech.com.pl

Nazwa	Cena	Podłączenie	Długość przewodu	Przyciski	Przepustnica	Force Feedback	Funkcja	Orczyka	Plus	Minus
Wingman Extreme Digital 3D	149 zł	Port gier, USB	2,5 m	7	jest	brak	jest	ergonomia	cena	
Force 3D	259 zł	USB	2,5 m	7	jest	jest	jest	Force Feedback	dodatkowy zasilacz	
Freedom 2.4	399 zł	USB	zasięg do 6 m	9	jest	brak	jest	brak przewodów	trzeba kupować baterie	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Piętrowe CeDeKi...

Hawk Slim Tower 10 PCS

■ techNICK

Do niedawna można było kupić płytki i w dużych pudełkach, i w cienkich (Slim), na szpindlach (szpule), a także „luzem”. Niestety żadne z tych rozwiązań nie było dobre - albo zbyt duża liczba płyt uniemożliwiała sprawne przeszukiwanie, albo zbyt mała powodowała sporą utratę miejsca. Czy nowe rozwiązanie Hawka sprawdzi się lepiej?

Hawk Slim Tower 10 PCS to pudełko, które zawiera dziesięć krążków CD-R o pojemności 700 MB (80 minut) i można na nich zapisać dane z prędkością do 40x, a także bez problemu z 52-krotną (sprawdzone). Nie ma w tym fackie - na razie - nic nowatorskiego. Ciekawostką jest tu pudełko, które jest niezbyt wielkie, a chodzi głównie o grubość - wynosi ona tyle, ile długość dwu pudełek zwykłych CD położonych jedno na drugim.

Co ciekawe, grzbiet można obrócić o dziewięćdziesiąt stopni i w ten sposób spaść niemal dowolną liczbę pudełek, tworząc wieżę (Tower). Można mieć tylko obawy, jak dostać się do krążków w opakowaniach umieszczonych pośrodku tej konstrukcji. Nic prostszego.

■ Nowatorskie opakowanie zawierające dość dobre nośniki.

Dane techniczne:

Pojemność: 700 MB ■ Czas nagrywania: 80 min ■ Materiał nośnika: poliwęglan ■ Warstwa zapisu: ftalocjanina ■ Warstwa odbłaskowa: srebro ■ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV ■ Procent odbicia: więcej niż 65% ■ Dodatkowo: opakowanie Slim Tower

gdyż tacka z krążkami wysuwa się na zasadzie szuflady! To naprawdę działa - i jest niezmiernie poręczne.

Jeśli chodzi o same nośniki, to bez problemów umożliwiały one wypalanie danych z maksymalnymi prędkościami nagrywarek, a przy odczycie nie pojawiały się żadne błędy. Oczywiście o jakości świadczą także długość przechowywania danych, ale to pokaże czas.

Przyznam, że w pierwszej chwili byłem sceptycznie nastawiony do tego produktu, mimo to teraz mogę powiedzieć, że tak krążki, jak i opakowanie świetnie zdają egzamin z wygody użytkowania.

① Hawk SlimTower 10 PCS

Cena: 12,90 zł* ■ Dostarczył: Manta, ul. Rysy 33 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 54 20, faks (0 22) 641 84 82

■ doskonale opakowanie ■ dobra jakość nośników
■ plastik pudełka pęka przy uderzeniu

Internet: www.hawk.com.pl, www.manta.com.pl

Piętnastki są na fali

QDI LM-510

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ Wejście sygnału: D-Sub (VGA) ■ Rozdzielczość nominalna: 1024 na 748 punkty, przy 75 Hz ■ Płamka: 0,297 mm ■ Czas reakcji: 50 ms ■ Pobór mocy: do 35 W ■ Głośniki: brak ■ Dodatkowo: wejście i wyjście mikrofonowe i słuchawkowe

■ Mike-L

Monitory LCD zdobywają coraz większą rzeszę zwolenników. Osoby, które na to stać, kupują ciekłokrystaliczne wyświetlacze nie tylko do biur, lecz także do domów. Przykładem jest tu kolega z redakcji CDA, który zobaczył takie urządzenie w laboratorium i po wypłacie od razu pobiegł do sklepu, by je kupić.

QDI LM-510 to kolejny piętnastocalowy panel dostępny na rynku. Przyjemny dla oka wygląd połączono tu z funkcjonalnością, lecz nie zapewniono wszelkich możliwych wygod - bowiem chodziło też o obniżenie kosztów produkcji. Mimo braku wbudowanych głośników i wejścia DVI-I, monitor sprawuje się całkiem nieźle. Wysoki kontrast oraz duży kąt widoczności obrazu powodują, że użytkuje się go z przyjemnością. Czas reakcji komórek obrazu pozwala z kolei bez problemu oglądać filmy, a także grać w dynamiczne gry.

Pewną wadą może być brak głośników, mimo to w podstawie umieszczono wejścia na słuchawki oraz mikrofon, które połączone są przewodami z odpowiednimi gniazdami karty muzycznej. Filtr na przewodzie doprowadzającym sygnał z karty muzycznej mógłby być trochę mniejszy, gdyż przeszkadza w przeciągnięciu przewodu pod blatem biurka.

Dla mnie, największe zalety monitorów LCD to niski pobór prądu, minimalna zajętość miejsca na biurku oraz niewielkie zmęczenie wzroku podczas dłuższej pracy. Monitor QDI ma wszystkie te zalety.

Konstrukcja QDI LM-510 to propozycja dla mniej wymagających osób, które cenią miejsce na biurku i nie potrzebują cyfrowego wejścia czy wbudowanych głośników.

■ Monitor ciekłokrystaliczny - który nieźle wygląda i nieźle działa.

① QDI LM-510

Cena: 1525 zł* ■ Dostarczył: ROPLA Computers, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (0 71) 364 464, faks (0 71) 3 64 46 55

■ przyjemny dla oka wygląd ■ poprawne działanie w trybach przewidzianych przez producenta
■ brak wejścia DVI-I

Internet: www.ropla-computers.pl, www.qdiueurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

SCSI ciągle żywe

Plextor, znany japoński producent nagrywarek CD-RW, właśnie ogłosiło specyfikacje najnowszego wew. i zewnętrznego modelu z interfejsem Ultra SCSI. Nagrywarka PX-W4012TS stanowi kontynuację rodziny wydajnych nagrywarek CD-RW z interfejsem SCSI, z których Plextor słynie od samego początku produkcji tego typu urządzeń. Zapotrzebowanie na nagrywarki SCSI nie ustaje, przede wszystkim w zastosowaniach profesjonalnych,



np. w środowiskach sieciowych. Plextor wychodzi naprzeciw tym oczekiwaniom i oferuje napęd najwyższej jakości i bardzo dobrych osiągnięć. Plextor PX-W4012TS charakteryzuje się znakomitymi parametrami: 40x zapis CD-R, 12x zapis CD-RW, 40x odczyt CD-ROM. Napęd wyposażono w komplet znanych technologii wspomagających działania użytkownika: Burn Proof, PowerRec, VariRec. Nagrywarka ma bufor o pojemności 4 MB. Jest zgodna z formatem Mt. Rainer. PX-W4012TS pojawi się w sprzedaży w styczniu 2003 roku w odmianach bulk oraz Retail Kit. Dodatkowo napęd będzie dostępny w wersji z białym i czarnym panelem przednim. W skład wersji Retail Kit wchodzi: napęd PX-W4012TS, oprogramowanie Nero + InCD, oprogramowanie PlexTools, płyta CD-R, płyta CD-RW, kabel audio, polska instrukcja.

Cena nagrywarki PX-W4012TS nie jest jeszcze znana.

www.alstor.com.pl



Nowy TB

W ofercie działu techniki biurowej pojawiły się materiały eksploatacyjne nowej marki - TB, której AB jest wyłącznym dystrybutorem na Polskę. Są to produkty wysokiej jakości, znacznie tańsze od oryginalnych (markowych) materiałów tego typu. Pierwsze produkty z logo TB to zestawy do napełniania wkładów drukarek HP, Canon i Lexmark. Zestawy te umożliwiają samodzielne wstrzyknięcie atramentu do użytkowanego wkładu drukującego, czyli powtórnie napełnienie go. Na opakowaniach producent szczegółowo określa, jaki wkład nadaje się do powtórnej napełnienia z wykorzystaniem zestawu do refillowania, który znajduje się wewnątrz pudełka. Na połowę grudnia AB zapowiada kolejne produkty z logo TB - kompatybilne wkłady

drukujące do drukarek Epson, Canon i HP. Tusze kompatybilne zastępują te oryginalne i nie obniżają przy tym jakości pracy urządzenia. Objęte są one wieloletnią gwarancją, a od chwili otwarcia produktu okres gwarancji wynosi 2 lata.

www.tb.ab.pl
www.tb-os.com

Jerry z AMD

Czołowe czasopisma uhonorowały ostatnio Jerry Sandersa, założyciela i prezesa AMD, za zasługi i osiągnięcia w branży zaawansowanych technologii. Podczas oddzielnych uroczystości na zakończenie targów Comdex 2002 Sanders otrzymał nagrodę „PC Magazine” za Życiowe Osiągnięcie 2002, został też powołany do Łoży Sław Branży współprowadzonej przez CRN, COMDEX oraz Muzeum Historii Komputerów.

„Jestem naprawdę zaszczyczony uhonorowaniem mnie obecnością w Łoży Sław Branży ze względu na szacunek, jakim darzę CRN jako dystyngowany głos naszej branży i firmy, w którą jestem tak mocno zaangażowany”, powiedział Sanders. „Bycie wyróżnionym za doskonałość przez „PC Magazine”, szanowany autorytet, jeśli chodzi o technologię i innowacje, stanowi dla mnie osobistą satysfakcję”, kontynuuje Sanders. „Nagroda za życiowe osiągnięcie jest świadectwem wysiłków pracowników MD na całym świecie”.

Założona w 1997 przez CRN Łoża Sław Branży przyjmuje w swoje szeregi indywidualności, które przekształciły dziedzinę badań technologicznych dzięki nowym pomysłom, odkrywczym koncepcjom i pomysłowej pracy. Uczestnicy Łoży Sław dobierani są osobiście przez personel redakcji CRN. „PC Magazine” dorocznie przyznaje nagrodę za Życiowe Osiągnięcie osobie mającej największy wpływ na zmianę sposobu, w jaki społeczeństwo korzysta z technologii. Sandersa wytypowano zwycięzcą roku 2002 podczas dziewiętnastego wydania corocznych nagród Technicznej Doskonałości.

www.amd.pl



E85LCD

Założona w roku 2000 spółka NEC/Mitsubishi produkuje monitory marki NEC oraz Mitsubishi. Obydwa brandy zaliczają się do produktów z określaną mianem „wyższej półki”, jednak to linia Mitsubishi cieszy się najlepszą reputacją w sektorze profesjonalnym. Jest to przede wszystkim zasługa monitorów CRT dużego



Oto dowód prawdziwej miniaturyzacji.

Zamiast papierosów zabierz kamerę

Panasonic SV-AV10

Sektor

Coraz częściej można spotkać miniatury wielofunkcyjne urządzenia, których zadaniem jest ułatwienie nam życia. Należy jednak się zastanowić, czy różnego rodzaju hybrydy spełniają nasze oczekiwania, w wielu przypadkach bowiem dają one jedynie namiastkę z tego, co oferowało urządzenie, które stało się dla nich pierwowzorem.

Do redakcji dotarła paczka z jednym z ostatnich „dzieci” firmy Panasonic. Małe urządzenie o nazwie SV-AV10 to hybryda spełniająca kilka zadań naraz. Ten niewielki zlepek miniatury elektroniki wielkości paczki papierosów ma możliwości rejestrowania sekwencji wideo, wykonywania zdjęć i służy jako dyktafon, a dla osób lubiących muzykę odtwarza pliki typu MP3/AAC. Co ciekawe, w miniaturze znalazło się również miejsce na 2-calowy ekranik LCD z dużą rozdzielczością. Do obsługi zastosowano 4 przyciski, w tym jeden w pokrętle (podobnie jak w myszkach ze scrollmem). Minimalna liczba przycisków idzie w parze z dyskomfortem w nawigowaniu po opcjach menu urządzenia. Jeżeli zamierzamy dotrzeć do wybranej z nich, po prostu troszkę się namęczymy – no, ale coś za coś, przypominam, że urządzenie jest małe i nie ma tu zbędnych miejsc na dodatkowe przyciski. W górnej części obudowy znajduje się port na karty SD, a w standardowym opakowaniu znajdziemy kartę o pojemności 8 MB (co niestety na niewiele się zda). Samo menu zostało uproszczone do minimum i w efekcie – poza wyborem nagrywania i odtwarzania rozpoznawanego formatu danych – nie znajdziemy tam nic innego. Ciekawostką jest na pewno informacja, że w trybie kamery obraz zapisywany jest od razu do formatu MPEG4, co przy założeniu, że dysponujemy kartą SD 64 MB umożliwi zapis 60-minutowego filmu i aż do 1760 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480. W taki właśnie sposób objawiają się tutaj mankamenty urządzenia. Niestety produkt ten ma obiektyw o stałej ogniskowej i przesłonie 3,6 oraz czujnik wykonany w technologii CMOS, a to właściwie – poza wykonywaniem zdjęć do publika-

cji internetowych – raczej nie nadaje się do innych zastosowań. Oczywiście rejestrowany obraz ma jeszcze mniejszą rozdzielczość, przez co czasami niemożliwe jest rozpoznanie niektórych filmowanych przedmiotów. No cóż, parametry „fotograficzne” opisywanego urządzenia są raczej standardowe dla kamer internetowych, w przypadku których jakość obrazu nie jest najważniejsza.

W przedniej części kamery umiejscowiono również lampę błyskową, która w trudnych warunkach oświetleniowych pomaga nieco w doświetleniu zdjęć, jednak jest nieporównywalnie słabsza w stosunku do tych standardowo stosowanych w aparatach cyfrowych. Inną kwestią jest natomiast zastosowanie konstrukcji jako odtwarzacza MP3/AAC. Dzięki słuchawkom i oprogramowaniu od razu przegramy do pamięci SD kilka ulubionych utworów. Zapis dźwięku (praca w trybie dyktafonu) jest – mimo małego mikrofonu, dość dobrej jakości. Całość zasilana jest standardowo akumulatorem Li-ion 900 mAh z opcją podpięcia zewnętrznego zasilacza. W pakiecie odnajdziemy również czytnik dla kart SD.

Na pewno ogromną zaletą urządzenia są jego wymiary oraz masa, które bez większego wysiłku pozwalają zabrać wszystko do kieszeni i wybrać się na wycieczkę. Jednak potencjalny nabywca musi się zastanowić, czy wszystkie wymienione elementy urządzenia są mu niezbędne i czy nie lepiej kupić za tę cenę wyspecjalizowaną w jednej dziedzinie konstrukcję.

Panasonic SV-AV10

Cena: 1850 zł • Dostarczył: Panasonic Polska sp. z o.o., Al. Krakowska 4/6 02-284 Warszawa, tel. (22) 338 11 00, faks: (22) 338 12 00, Infolinia: 0801 351 903

• czytnik kart SD • bezpośrednia kompresja filmów do MPEG4 • możliwość słuchania plików MP3/AAC • słabej jakości filmy i zdjęcia • ta cena!

Internet: www.panasonic.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

iiyapońska technologia



BX3814UT

15", cyfrowy LCD TFT
jasność 320 cd/m²
kontrast 300:1
czas reakcji 30 ms, TCO 99
maks. rozd. 1024 x 768/ 70 Hz

1329 PLN*

HM704UTc (silver-blue)

17", płaski kineskop Diamondtron M²
maskownica pasmowa 0,25 mm
system highbrightness**
maks. rozd. 1600 x 1200/ 77 Hz

899 PLN*

iiyama

** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności
wyświetlanego obrazu z 125 do 300 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!



Ceny detaliczne netto

formatu i kineskopów Mitsubishi Diamondtron, które zdominowały rynek sprzętu dla profesjonalistów. Tym samym marka Mitsubishi stała się synonimem najwyższej jakości w sektorze CRT. Teraz jej zasięg zostaje rozszerzony na produkty LCD. Monitor E85LCD to najlepszy dowód na to, że także w tym segmencie rynku produkty z logo Mitsubishi zaspokoją oczekiwania nawet najbardziej wymagających odbiorców. Mitsubishi E85LCD ma ekran o aktywnej powierzchni 360 x 290 mm, co daje przekątną 18,1 cala - zbliżoną do standardowych, 21-calowych monitorów CRT. Maksymalna, a zarazem naturalna rozdzielczość pracy wynosi 1280 x 1024 przy odświeżaniu 60 Hz. Najwyższą jakość obrazu zapewnia kontrast o współczynniku 350:1. Jasność - ważna przy pracy z aplikacjami multimedialnymi to 200 cd/m2. Na uwagę zasługuje krótki czas reakcji matrycy - zaledwie 10 ms na wygaszenie piksela i 20 ms na ponowne zapalenie go.

Dotychczas bolączką monitorów LCD była niska wierność odwzorowania kolorów, co dyskwalifikowało sprzęt tego typu w profesjonalnych zastosowaniach graficznych. Aby ominąć tę niedogodność, w modelu Mitsubishi E85LCD zintegrowano 6-osłowy system regulacji kolorów Omni-Color. Dzięki rozszerzeniu regulacji standardowych barw (czerwonej, zielonej i niebieskiej) o żółty, magentę i cyjan umożliwiono bardziej precyzyjną kalibrację kolorów i co za tym idzie - wierne, wolne od przekłamań odwzorowanie barw. Dodatkowym atutem jest tu zgodność monitora z nowym standardem przemysłowym sRGB.

Monitor Mitsubishi E85LCD objęty jest 3-letnią gwarancją producenta, która obejmuje wszystkie jego podzespoły. Na terenie Polski gwarancja realizowana jest w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door. Cena konstrukcji wynosi 3759 zł (sugerowana cena detaliczna netto).

www.nec.pl

Serial Ata

Promise wprowadza do sprzedaży nową serię kontrolerów SATA 150 TX". Urządzenia współpracują zarówno z dyskami twardymi z interfejsem Serial ATA, jak i Ultra ATA. W kontrolerach zaimplementowano autorską technologię Promise opartą na pojedynczym chipie ASIC ze zintegrowanym BIOS-em, który automatycznie rozpoznaje podłączone dyski, optymalizuje ich wydajność i zapewnia transfer danych z prędkością sięgającą 150 MB/s. Aby zapewnić szybszy transfer danych, w kartach kontrolerów Promise zastosowano technologię, jakie nie tylko przyspieszają przepływ danych, ale również minimalizują obciążenie głównego procesora systemu. Dzięki nowoczesnej konstrukcji i wysokiej wydajności kontrolery gwarantują bezpieczeństwo danych

AMD Athlon XP 2700+

Cena: 1649 zł

Złącze: Socket A ■ Magistrala: 166 MHz (333 MHz) ■ Mnożnik: 13 ■ Cache L1/L2: 128 KB/256 KB



■ Oto najwydajniejsze procesory ze stajni AMD.

Nowa magistrala...

AMD Athlon XP 2600+ i 2700+

Na rynku dominują dwie firmy, Intel i starająca się odebrać jej palmę pierwszeństwa, jeśli chodzi o procesory domowe i serwerowe - AMD. Niezmiennie popularne Durony zastępują serię XP, gdyż ceny tych układów w wersjach wolniejszych (do modelu 2000+) kształtują się na poziomie 200-300 złotych. Do bardziej wymagających użytkowników skierowano najnowsze konstrukcje 2600+ i 2700+.

■ techNICK

Do tej pory wydajność procesorów AMD podnoszono, zwiększając jedynie mnożniki magistrali taktowanej zegarem 133 MHz. Tym razem, wraz z nowym jądrem procesora, podniesiono taktowanie do 166 MHz (efektywnie jest to wartość dwa razy wyższa, czyli 333 MHz).

Obydwa procesory przetestowaliśmy za pomocą popularnych benchmarków. Wśród których znalazło się kilka gier, a także programy symulujące działanie w aplikacjach typu CAD, graficznych i biurowych. Dla większej przejrzystości ten sam zestaw testów wykonaliśmy na procesorze Athlon XP 1900+, pracujący z magistralą 133 MHz i obciążony w identycznej jak mocniejsze kości platformie testowej.

Procesor		Athlon 1900+ (133MHz)	Athlon 2600+ (166MHz)	Athlon 2700+ (166MHz)
3D Mark 2001 SE	Direct Bench	8941	9527	9943
UT 2003 (1600)	Frydri-Boot	63,4/37,15	63,7/37,3	63,9/38,4
Codecreatures	Officeat	1405	1405	1408
Commancho 4 (1024)	1024/92bit	32,53	39,15	40,37
Quake 3 (1024)	HQ 1024/32bit	190,9	204,6	208,1
SiSoft Sandra	(Direct/Whetst)	6062/2448	7865/3177	8213/3269
SPEC Viewport 7.0	3dmax-01	7,311	7,504	7,698
	dnv-05	26,61	26,73	29,05
	dx-07	40,48	42,74	43,42
	hgn-05	10,61	12,09	12,31
	pro-01	8,735	9,59	9,705
	ups-01	3,578	4,029	4,088

*Konfiguracja testowa: MSI K14 Ultra, 512 MB RAM DDR, ATI Radeon 8500.

W tabelce można zobaczyć wyniki, które zobrazują przyrost wydajności zestawu. Dość łatwo zorientować się, że zamiana wartego kilkaset złotych procesora na szybsze, lecz niemal trzy razy droższe układy nie przynosi tak oczekiwanego - dużego, wzrostu wydajności całego zestawu komputerowego. Niektóre testy ukazują przyrost względem „starej” wersji procesora, lecz pomiędzy 2600+ i 2700+ różnica jest już niewielka. Takie wyniki związane są zapewne ze specyfiką programów i gier, jakie obecnie głównie wykorzystują karty graficzne, a dopiero zaawansowane obliczenia matematyczne wykazują sporą różnicę w możliwościach poszczególnych kości.

Biorąc pod uwagę to, że za dość spórą kwotę otrzymujemy stosunkowo niewielki ogólny wzrost wydajności - czy uzasadniona jest wymiana serca komputera? Odpowiedź nie jest - mimo wszystko - prosta, gdyż wszystko zależy od tego, do czego pragniemy wykorzystać procesor. Osoby, którym zależy wyłącznie na graniu i oglądaniu filmów z krążków DVD, najlepszym wyborem będą wersje procesorów nieprzekraczających ceny 600-700 złotych - oferują one najlepszy stosunek wydajności do ceny. Jednak jeśli użytkownicy wykorzystują komputer do pracy związanej ze skomplikowanymi obliczeniami matematycznymi, programy CAD, duże bazy danych czy wizualizacji danych (np. 3D Studio Max, Light Wave) - każda dodatkowa porcja wydajności będzie na wagę złota. Im szybszy komputer, tym szybciej otrzyma się wyniki końcowe, co często może oznaczać wyższe zarobki lub możliwość zrobienia kilku projektów więcej, a to niejednokrotnie zyski znacznie przekraczające koszty procesorów.

Jak widać, użytkownik musi zdecydować, czy warto wydać pieniądze na nowe konstrukcje AMD, czy poczekać, aż pojawią się nowe, a obecnie najszybsze układy stanowią do poziomu cenowego przystępnego dla szarego użytkownika.

■ AMD Athlon XP 2600+ i 2700+

Dostarczył: AMD Polish Office, ul. Balwierska 25, 67-200 Głogów, tel./faks: (076) 835 21 52

■ niezła wydajność w obliczeniach matematycznych ■ magistrala 166 MHz

■ kiedy AMD zmieni ceramiczne pokrycie jądra?

Internet: www.amd.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI 8Xtreme Match

Najszybszy zestaw AGP 8X

MSI jest czołowym producentem kart VGA* i trzecim wytwórcą płyt głównych na świecie. Połączenie kart VGA serii 8Xtreme i płyt głównych MSI oznacza jeszcze większą wydajność AGP 8X.

Szybciej, lepiej, wyżej---

Seria MSI 8Xtreme

- Podwojenie przepustowości magistrali graficznej do 2.1 GB/s w dążeniu do granic możliwości.
- 8Xtreme to autostrada danych video i grafiki.
- Maksymalna wydajność połączenia płyty głównej i karty graficznej.
- Więcej ramek na sekundę, lepsza jakość i wyższa wierność odtwarzania.
- Obsługa aplikacji medialnych, gier i programów dla biznesu przyszłej generacji.
- Dołącz do świata 8Xtreme firmy MSI, czołowego producenta kart graficznych.

* MSI jest czołowym producentem kart VGA pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy na Tajwanie...
Za "Goldman Sachs Global Equity Research - 23 maja 2002"

8Xtreme Series
Extreme the Power of AGP 8X
www.8xtreme.com

New GNB Max-FISR Intel® E7205 Granite Bay + ICH4

Dual Channel DDR



- Socket 478
- Intel® Granite Bay + ICH4
- 4x Dual Channel DDR 266
- AGP 8X
- 6x USB 2.0
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA 133 RAID (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

HTReady AGP8X 533FSB GbL AN 51 Channel
ATA RAID Serial ATA Live Update! eAlert! Power Logic! i-Speeder

845PE Max2 Intel® 845PE chipset



- Obsługa procesora Intel® Pentium® (socket 478)
- Chipset Intel® 845PE / FSB: 533 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 2 GB
- Intel® ICH4 na płycie, 6 portów USB 2.0/1.1
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów C-Media i program MSI 5.1 DVD
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)
- 6 gniazda PCI / 1 AGP / 1 CNR

845PE HTReady 533FSB GbL AN 51 Channel

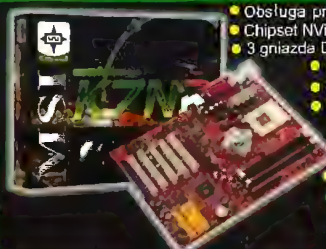
KT4Ultra-FISR VIA® KT400 chipset



- Obsługa procesora AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron™ (socket 462)
- Chipset VIA® KT400 / FSB: 333 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 3 GB
- Obsługa kart graficznych AGP 8X
- 6 portów USB 2.0 (480 Mbps)
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 szeregowy ATA + 1 równoległy ATA133 (szeregowy IDE RAID 0 lub 1 Promise 20375) (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów i program MSI 5.1 DVD

AGP8X GbL AN 51 Channel Serial ATA Live Update! eAlert! Power Logic! i-Speeder

K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 chipset



- Obsługa procesora AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron™ (socket 462)
- Chipset NVIDIA® Crush18 + MCP2 / FSB: 333 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 3 GB
- Obsługa kart graficznych AGP 8X
- 6 portów USB 2.0 (480 Mbps)
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 szeregowy ATA + 1 równoległy ATA133 (szeregowy IDE RAID 0 lub 1 Promise 20375) (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów i program MSI 5.1 DVD

533FSB AGP8X GbL AN 51 Channel Serial ATA Live Update! eAlert! Power Logic! i-Speeder

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
<http://www.incom.pl>

ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>

To see the winner list of November event, please visit:
www.msi.com.tw/global/contest.html



do minimum zmniejszając możliwość utraty danych, nawet jeśli dysk pracując na „najwyższych obrotach”. Na przykład podczas transmisji typu Serial ATA redukują zakłócenia wynikające - np. - ze zbyt bliskiego ułożenia kabli. Napędy o pojemnościach przekraczających 137 GB będą rozpoznawane dzięki obsłudze adresowania 48 bit LBA. Możliwe jest zastosowanie ich w systemach z szynami PCI, taktowanych zegarem o częstotliwości 33 MHz i 66 MHz. Niestety nie jest jeszcze znana cena nowych kontrolerów. W Polsce powinny się pojawić w sprzedaży na początku nowego roku.

www.alstor.com.pl



CDRW 24x

AB jest pierwszym w Polsce autoryzowanym dystrybutorem firmy Verbatim, który wprowadził do własnej oferty nową płytę CD-RW o szybkości nagrywania 24x. Dostępne w dziale techniki biurowej AB płyty Verbatim CD-RW DataLife Plus 650 MB 16-24x pakowane są po 10 sztuk w pudełkach Jewel Case. Można je zapisywać ponad 1000 razy w napędach 16x-24x oznaczonych logo Ultra Speed CD-RW, a ich żywotność to z nakładem 30 lat (dane producenta). Zapewniają kompatybilność odczytu wstecznego z następcami napędów CD/DVD-ROM multi-read, napędów 2x-4x oraz 10x-12x. Dzięki wspieraniu zapisu w trybie CAV oraz P-CAV nowe nośniki CD-RW 24x Verbatim są najlepszym rozwiązaniem dla nagrywarek CD-RW zgodnych z formatem Mount Rainier. Verbatim podczas produkcji tych nośników zastosowało technologię Advanced-SERL™ (Advanced Super Eutectic Recording Layer)* oraz nową metodę zapisu zwaną Strategia Zapisu 2T.**

*Technologia Advanced-SERL to nowa opatentowana warstwa zapisująca, opracowana przez macierzystą firmę Verbatimu - Mitsubishi Chemical Corporation - zapewnia ona wysoką trwałość i niezawodność przy szybkości zapisu 24x. Advanced-SERL radzi sobie z trudnościami związanymi z ponownym zapisem na nośnikach CD-RW i zapewnia wystarczającą „wymazywalność” w wysokich szybkościach, redukcję szumów nośnika podczas cykli wymazywania/zapisu oraz długą żywotność.

**Strategia Zapisu 2T została opracowana ze względu na to, że przy zapisie z szybkością 24x, i wyższej - konwencjonalna technologia zapisu nie była w stanie zapewnić dostatecznego czasu

Dane techniczne:

Kolumny: system 6.1 ■ Moc subwoofera: 22 W
■ Moc przednich i tylnych głośników: 8 W ■ Moc przedniego i tylnego głośnika centralnego: 20 W
■ Inne: przełącznik zmieniający dźwięk 5.1 na 6.1
■ Dodatkowe: przewodowy pilot (głośność, basy, wyłącznik, wyjście na słuchawkę)



■ Zestaw siedmiu kolumn, który zapewnia dźwięk dookoła nawal w małych pomieszczeniach.

Siedem źródeł przestrzeni...

Creative Inspire 6.1 6700

■ Maciej Lewczuk

Do uzyskania „przestrzennego” dźwięku do niedawna wystarczyły dwa głośniki, później cztery, wprowadzono też dodatkowo subwoofer, a potem pojawiły się zestawy 5.1. Następna generacja to system 6.1, który niemal doskonale symuluje środowisko dźwiękowe znalezione w nowoczesnych salach kinowych.

Creative Inspire 6.1 6700 to taki właśnie zestaw - składający się z przednich stereofonicznych kolumn, dwóch tylnych oraz przedniej i tylnej centralnej, całości dopełnia głośnik niskotonowy z wbudowanym wzmacniaczem. Wszystkie kolumny oraz przewodowy pilot podłącza się do obudowy subwoofera, na którym znajduje się także przełącznik pozwalający na odgrywanie dźwięku 5.1 z zestawu 6.1 (gdy sygnał podawany jest z kart bez wyjścia dla tylnej, centralnej kolumny).

Przewodowy pilot zapewnia możliwość regulacji ogólnego wzmocnienia dźwięku oraz natężenia basów. Wbudowano też także stereofoniczne złącze słuchawkowe - minijack.

Po odpowiednim rozstawieniu kolumn, w czym pomocne stają się rysunki na pudełku, w którym kupujemy zestaw, i podłączeniu do karty dźwiękowej - nawet stereofoniczny sygnał dźwięku, rozproszony na siedem kolumn, stwarza naprawdę ciekawe efekty. A oglądanie filmów czy słuchanie muzyki to prawdziwa gratka dla uszu, choć trzeba przyznać, że do zestawów HiFi jeszcze tu daleko. Mimo to nie można zapomnieć o kosztach i o tym, że duże kolumny trzeba też mieć gdzie postawić.

Gdybym nie dysponował już zestawem głośników 5.1, pewnie ten brałbym pod uwagę przy zakupie, co i czytelnikom polecam do przemyślenia. Są oczywiście rozwiązania doskonalsze, lecz nieporównywalnie droższe.



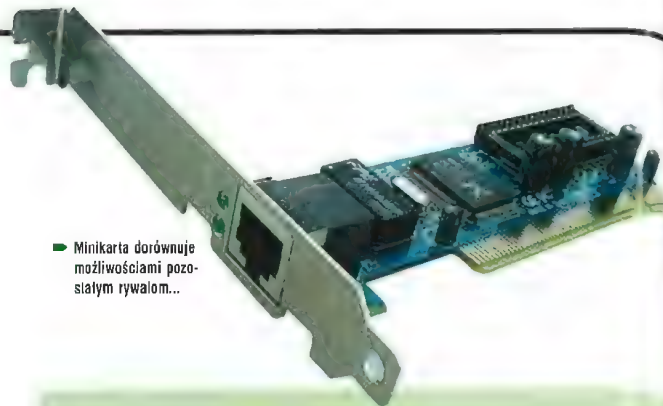
Creative Inspire 6.1 6700

Cena: 650 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs (Int) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

■ w miarę dobry stosunek jakości (i możliwości) do ceny ■ moc wystarczająca do nagłośnienia nawet sporego pomieszczenia

■ brak wejść cyfrowych

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com



■ Minikarta dorównuje możliwościami pozostającym rywalom...

Dane techniczne:

Prędkości transmisji: 10 Mbps (20 Mbps full duplex)/100 Mbps (200 Mbps full duplex) ■ Zgodność ze standardami: IEEE 802.3(u) CSMA/CD, 100BaseTX oraz 10BaseT ■ Zgodność ze specyfikacją: PCI 2.1 i PCI 2.2 ■ Automatyczna negocjacja trybu połączenia: tak ■ Automatyczna konfiguracja numerów IO/IRQ: tak ■ Pobór mocy: maksymalnie 1,8 W ■ Gniazdo: RJ-45 ■ Dopuszczalne warunki pracy: temperatura: 0 do 55 C, wilgotność: 10%-90%

Osieciuj się

Pentagram horNet

■ Sektor

Każdy chyba wie, jak ważną funkcję w sieciach komputerowych spełniają karty sieciowe. Od wyboru jej konkretnego modelu mogą zależeć jakość i prędkość połączenia, z jakimi będziemy się komunikowali z innymi użytkownikami sieci.

Pentagram horNet to nowa propozycja karty sieciowej montowanej w slotcie PCI i pracującej w standardzie 10/100. Jest to chyba jedna z kart, w przypadku której zbliżono się do granic miniaturyzacji, ograniczonej długością złącza PCI. :) W karcie tej nie byłoby nic ciekawego, gdyby nie to, że pracuje ona równie dobrze w systemie Windows, jak i Novell czy Linux, a przy okazji jest urządzeniem rodzaju Plug & Play. Została również wyposażona w dodatkową podstawkę do montażu BIOS-u. Karta zapewnia minimalne obciążenie komputera dzięki wbudowanym buforom FIFO i nie korzysta z pamięci zewnętrznej. Również zgodność pracy z magistralą PCI pracującą w trybie Bus Master zapewnia minimalne wykorzystanie procesora do przesyłu danych. W pudełku znajdziemy - poza kartą i dyskiecie ze sterownikami - instrukcję obsługi oraz przewodnik „Połącz się wNET”. Co ciekawe i za co dają konstrukcji duży plus - obie miniksiążeczki są w języku polskim. Najważniejsze jest to, że zawarte w nich informacje mają wymiar praktyczny i nawet „zielony” użytkownik, czytając krok po kroku, samodzielnie zamontuje kartę w komputerze i później ją skonfiguruje. (Są nawet przykłady, jak zarabiać kable!) Tak, w istocie jest to kompletny elementarz „co, kiedy i czym się to robi”, aby połączyć się w sieci.

O dobrej jakości karty niech świadczy również znaczek kolegów z pisma PC Format - odznaczyli ten produkt znakiem „Dobra cena”, a to nic innego, jak zwrócenie uwagi, że możliwości karty dobrano do jej ceny.



Pentagram horNet

Cena: 39 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

■ duży plus za książeczki z „mini-przewodnikiem” ■ cena

■ brak

Internet: www.mmv.pl, www.pentagram.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

Dane techniczne:

Model	Cena	Połączenie	Ilość przycisków	Rozdzielczość pracy	Długość przewodu/ Połączenia radiowego
5 Button	24,90 zł	PS2	5	520-800 dpi	1,5 m
Optical Mouse	59,90 zł	PS2	3	520-800 dpi	1,5 m
Wireless RF	69,90 zł	Bezprzewodowe/PS2	3	520 dpi	1,5 m

SPRZĘT ■

Nowości
Sprzętowe

Tanie myszki

Manta Myszki

■ Sektor

Tak niestety bywa, że najtańsze produkty, które dostępne są na rynku, nie gwarantują odpowiedniego komfortu pracy i funkcjonują o połowę mniej czasu niż te bardziej renomowanych firm. Ale czy tak jest na pewno?

W ofercie firmy Manta pojawiło się ostatnio kilka rodzajów tanich myszek. Rzecz ciekawa, bo czego można się spodziewać w przypadku myszki za 25 zł? I faktycznie, wszystkie dostarczone do nas konstrukcje wyglądają identycznie. Tak samo wyprofilowana obudowa, z tego samego plastiku. Różnice występują w mechanizmach oraz w sposobie podłączenia.

5 Button Mouse

Myszka przewodowa podłączana do portu PS2. Jej cechą charakterystyczną jest 5 przycisków. Dwa dodatkowe znalazły się po bokach obudowy. Jedyny dostreżony mankament to złe umieszczenie prawego guzika, przez co trzeba się nieźle nagimnastykować palcem.

Optical Mouse

Ta myszka przypadła mi szczególnie do gustu. Standardowa myszka przewodowa, podłączana do portu PS2 z 3 przyciskami. Do laserowych czujników przyzwyczaiłem się już dawno i w tym modelu nie miałem najmniejszych zastrzeżeń co do odczytywania przez nie ruchu. Jedyny mankament to ten, że przy komputerze typu ATX port PS2 cią-



gle jest zasilany, przez co myszka świeci i to dosłownie! W nocy po prostu widać czerwoną kulkę - światło przebija przez obudowę!

Wireless RF Mouse

Jedyny model, który oferował bezprzewodowe podłączenie. Odbiornik radiowy podpinany jest do portu PS2 i wyposażono go w dwie diody informujące o podłączeniu i pracy urządzenia. Nie było z nim większych problemów, jednak zabrakło nieco czasu, aby sprawdzić, na jak długo wystarcza zestaw baterii.

Mam mieszane uczucia, jeżeli chodzi o tego rodzaju produkty. Bardzo atrakcyjnie kształtuje się tutaj kwestia ceny, jednak to użytkownik musi się zdecydować na zakup tej lub innej myszki.

① MANTA MYSZKI

Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (0 22) 332 34 50, faks (0 22) 332 34 60

■ cena ■ całkiem przyzwoita praca

■ ergonomia ■ jakość plastiku, z którego zostały wykonane

Internet: www.manta.com.pl

Kombajn

BTC Combo Drive 40x12x40x /16x

■ Mike-L

Od kilku miesięcy coraz częściej zamiast napędów CD-ROM w komputerach montuje się nagrywarki CD-RW. Jednak i one nie „załatwiają” wszystkiego, w przypadku gdy zamierzamy oglądać filmy DVD, potrzebujemy jeszcze jednego napędu. Nie jest to rozwiązanie ekonomiczne, choć ma zalety.

Poza tym są alternatywy tego typu rozwiązania, mowa tu o napędzie Combo, który łączy funkcje wszystkich trzech urządzeń w jednym. Odczytuje on zarówno płytki CD, jak i DVD oraz pozwala zapisywać informacje na nośnikach CD-R oraz CD-RW.

Taką właśnie konstrukcję zaprezentowała firma BTC. Napęd ten jest w stanie odczytać dane z krążków DVD z szybkością do 16x (16*1380 KB), a także 40x - jeśli chodzi o CD (40*150 KB). Nagrywarka zapisuje dane maksymalnie z 40-krotnym przyspieszeniem (dla CD-R), a CD-RW z szybkością 12x. Są to wartości wystarczające (i to z okładem), by wykorzystać domowy komputer do pracy i rekreacji (filmy, muzyka).

Pewnym mankamentem tej konstrukcji jest dość głośny odczyt niepoprawnie wyważonych płytek, choć wystarczy zwolnić prędkość obrotową krążka (za pomocą specjalnego oprogramowania - CD Bremse) i wówczas mamy niemal bezgłośnie urządzenie.

Do Combo dołączano oczywiście pakiet oprogramowania pozwalającego archiwizować dane (jeden z kilku pakietów - w naszym przy-

Dane techniczne:

Zapis CD-R/RW: do 40x/do 12x ■ Odczyt CD/DVD: do 40x/do 16x ■ Bufor: 2 MB
■ Zabezpieczenie przed Buffer Under Run:
tak ■ CD-Text: obsługuje ■ Overburning:
obsługuje ■ Oprogramowanie NTI CD-Maker
5.5.21, NTI BackupNOW, CyberLink PowerDVD XP

■ BTC Combo Drive 40x/12x/40x/16x łączy zalety nagrywarki i czytnika DVD.



padku NTI CD-Maker 5.5.21 oraz CyberLink PowerDVD XP umożliwiają oglądanie filmów DVD.

BTC Combo Drive 40x 12x 40x/16x to dość poprawnie działające urządzenie i dostępne po dość przystępnej cenie. Jeśli macie zamiar archiwizować dane, ale oglądanie filmów DVD to jest to, co chcielibyście robić „po pracy” - polecam ten napęd.

① BTC Combo Drive 40x/12x/40x/16x

Cena: 355 zł* ■ Dostarczył: JTT Computer SA ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wrocław, tel. (071) 347 58 00, faks (071) 347 58 05

■ wszystko w jednym ■ przystępna cena

■ bywa zbyt głośno podczas odczytu danych

Internet: www.jtt.pl, www.btcpolska.pl, www.btc.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

chłodzenia, a przez to trwałości zapisanych znaków amorficznych, Strategia Zapisu 2T zapewnia trwałość zapisanego znaku oraz wysoką jakość wymazywania przy wysokich prędkościach. Strategia Zapisu 2T zaproponowano jako standard w przypadku zapisu 24x.

www.ab.pl



X1

Firma Cray rozpoczęła już sprzedaż nowego superkomputera X1. System, zapowiadany już w listopadzie, ma umożliwić firmie skuteczną rywalizację z konkurentami, takimi jak IBM czy HP. Jeszcze niedawno na zwa Cray była niemal synonimem superkomputera. Jednak w ciągu ostatnich lat firma straciła dominującą pozycję w tej branży na rzecz producentów oferujących maszyny, które stały się rozwinięciem silnych serwerów i stacji roboczych. Sytuację tę ma zmienić właśnie X1. Według zapowiedzi producenta, architektura X1 pozwala stworzyć system o wydajności rzędu dziesiątek teraflopów, a więc zdolny do wykonywania dziesiątek bilionów operacji zmiennoprzecinkowych w ciągu sekundy. Najszybszy obecnie komputer świata - NEC Earth Simulator - charakteryzuje się mocą obliczeniową na poziomie 35 teraflopów. Dzięki ogromnej wydajności X1 znajdzie zastosowanie podczas projektowania na potrzeby wojska i lotnictwa, prognozowania pogody oraz w innych badaniach naukowych. W pracach nad nowym systemem Cray był wspierany przez amerykańską Narodową Agencję Bezpieczeństwa NSA. Prawdopodobnie to właśnie agencja rządu USA będą głównymi użytkownikami takich maszyn.

www.cray.com

1,5 TB na krążku!

Firmy Matsushita i Ricoh, wspólnie z naukowcami z Uniwersytetu Osaka, rozpoczęły prace nad dyskiem optycznym, który mógłby pomieścić aż 1,5 terabajta danych.

Nowy nośnik ma mieć pojemność około 300-krotnie większą niż stosowane dziś płyty DVD. Ma się składać z 10 warstw, a każda z nich pomieści 150 GB danych. Największym wyzwaniem dla naukowców będzie znalezienie materiału optycznego pozwalającego na zapis o takiej gęstości. Krążki o średnicy 12 cm mają być kompatybilne ze standardem DVD.

Udział w projekcie zapowiadają także firmy Pioneer, Mitsubishi Chemical, Aishin Seiki oraz kolejne japońskie uniwersytety - Kyushu i Shizuoka. Uczestnicy

prac spodziewają się, że będą one trwać 5 lat i pochłonią do 25 mln USD.

Na rynek masowy nowe płyty trafią nie wcześniej niż w roku 2010.

www.panasonic.com.pl

Pospiewać każdy może

Już wkrótce chińscy kierowcy w trakcie jazdy samochodem będą mieli możliwość śpiewania własnych ulubionych piosenek. Jedyny prywatny producent samochodów w Chinach - firma China Geely Group, zapowiedział wprowadzenie do sprzedaży nowego modelu Geely Beauty Leopard wyposażonego m.in. w zestaw do karaoke. Produkcja Beauty Leopard rozpocznie się już w styczniu, a do sprzedaży samochód trafi w kwietniu 2003 r. Cena nowego Leoparda, wyposażonego w słuchawki, maszynę karaoke, bogaty zestaw wbudowanych dźwięków oraz system pozycjonowania GPS wyniesie około 18 000 USD.

Dla przeciętnego Chińczyka, posiadającego auto warte niecałe 5 tys. USD, nowy model może się jednak okazać zbyt drogi.

www.cnn.com



Yakumo

Firma Yakumo zaprezentowała aparat cyfrowy Mega-Image 350 z następującymi parametrami:

- Matryca: CCD 3,3 miliona punktów
- Soczewka: F 2.8-11 (tradycyjna 32-96 mm)
- Powiększenie: 3x optyczne, 2x cyfrowe
- Pamięć: wbudowane 8 MB
- Wbudowane złącze CompactFlash Type I
- Wyświetlacz: LCD 1,5 cala
- Rozdzielczości: 2048 x 1536, 1024 x 768
- Wbudowana lampa błyskowa
- Czas ekspozycji: 1/800-2 s
- Balans bieli: Auto, Daylight, Tungsten, Fluorescent
- Format plików: JPG
- Złącza: USB, Video Out (NTSC, PAL)
- Zasilanie: 4 baterie AA
- Waga: 245 g

Cena nie powinna przekroczyć 280 euro

www.yakumo.com



Dane techniczne:

Rodzaj modemu: wewnętrzny ■ Procesor: Ambient MD5628D ■ Podłączenie: karta PCI ■ Protokoły danych: V.90, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.23, V.22/B212, V.21, B103 ■ Protokoły kompresji: V.42bis, MNP5 ■ Protokoły korekcji: V.42, MNP2-4 ■ Protokoły faksu: klasa 1, V.17, V.27ter, V.29 ■ Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/Linux ■ Homologacja: tak

► Modem z dużymi możliwościami.

Szybkie połączenie

Pentagram Fanatic 56I v.92

■ Sektor

W domowych komputerach modem stał się jednym z najbardziej preferowanych urządzeń do szybkiego łączenia się z Internetem. Szkoda tylko, że większość osób nadal jest zmuszana do korzystania z numeru dostępowego monopolisty, który nie zawsze oferuje połączenia na najwyższym poziomie.

Modem Pentagram Fanatic charakteryzuje się nowoczesnym standardem v.92, który - jak już pewnie niektórzy wiedzą, chociaż jeszcze nie działa w pełni w naszych sieciach, to jednak zapewnia większą transmisję danych dzięki zastosowaniu unowocześnionego algorytmu kompresji przesyłania danych (V.42bis, MNPS). Wszystkimi procesami w modemie zarządza jednostka Ambient MD5628D. Modem umożliwia transmisję danych od 300 do 56000 bps, z wykorzystaniem całej gammy protokołów (V.90, V.34, V.32bis,

V.32, V.22bis, V.23, V.22/B212, V.21, B103). Nad korektą przesyłanych danych czuwa system korekcji V.42, MNP2-4. Co ciekawe, modem działa nie tylko na znanych systemach, takich jak Windows 9.X/ME/2000/XP, ale również zapewnia zgodność i działanie w systemie Linux. Dodatkowo oferuje również możliwość wykorzystania go jako automatycznej sekretarki czy telefonu głośno mówiącego (ma funkcję głosowe niewymagające karty dźwiękowej) czy chociażby faksu (standardowo przesył dokumentów odbywa się z prędkością 14400 bps).

Bez wątpienia jest to niezła propozycja dla osób, które zamierzają wyposażyć komputer w „okno na świat” (czyt. Internet). Troszkę szkoda może być tutaj cena, którą ustalono na 99 zł.

EDA

① Pentagram Fanatic 56I v.92

Cena: 99 zł* ■ Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

► możliwość pracy w standardzie v.92 ■ zgodność dla systemu Linux

■ cena

Internet: www.mmv.pl, www.pentagram.pl

Media-techowy głos

Media-tech Tornada 5.1/ Zambra 5.1

■ Mike-L

Zamiast słuchać trzeszczenia i szmerów, zaopatrz się w odpowiedni zestaw głośników z których wydobywają się dźwięk na pewno dostarczy dreszczyku emocji.

Aby każdy oglądany film czy gra mogły w sposób szokujący zaprezentować swoje efekty dźwiękowe w pełnym trójwymiarowym głosie musisz posiadać przynajmniej zestaw 5+1.

Media-tech Tornada 5.1

Jest to zestaw 6-kanalowy, który zaspokoi gusta użytkowników komputera oraz wielbicieli kina domowego. Pierwszy zestaw w ofercie Media-techu składa się z satelitów trójdrożnych. Dzięki zastosowaniu odpowiedniego mechanizmu każda z nich jest trójdrożna, a to pozwala na odpowiednie dopasowanie możliwości zestawu do warunków akustycznych pomieszczenia. Głośnik basowy skonstruowano z drewna, a w środku - prócz samego głośnika - znajdziemy elektroniczny kontroler muzyczny. Wszystkie parametry pracy wyświetlane są na przednim panelu subwoofera przez wyświetlacz LCD. W zestawie tym znajdziemy również bezprzewodowy pilot, który ułatwia nawigację całym zestawem.

Media-tech Zambra 5.1

Zestaw ten szczególnie przypadł mi do gustu. Wyposażono go w dwa różne kolumny satelitarne i podobnie jak w poprzednim przypadku zastosowano mechanizm dzielny. Wyodrębniono również sterowanie całym zestawem w osobnym module, a do jego wymiarów dopasowano głośnik centralny, co daje całkiem efektowne współgranie. W odróżnieniu od poprzedniego modelu - tutaj zastosowano klasyczne poten-



Media-tech Tornada 5.1.

Media-tech Zambra 5.1.

cjometry, które o niebo lepiej sprawują się w działaniu od tych cyfrowych. Gdybym miał wybierać między jednym a drugim zestawem, na pewno wybrałbym Zambra, który dzięki tradycyjnemu sterowaniu potencjometrami jest o niebo szybszy w obsłudze od cyfrowego brata.

Model	Media-tech Tornada 5.1	Media-tech Zambra 5.1
Cena	599 zł*	349 zł*
Dane techniczne:		
Głośniki aktywne	tak	tak
Moc	1800 W PMPO	1500 W PMPO
Impedancja	4 Ohm	4 Ohm
Pasma przenoszenia	20-20 000 Hz	20-20 000 Hz
Ilość głośników	subwoofer + 5 satelitów	subwoofer + 5 satelitów
Plusy	wygląd bezprzewodowy pilot	potężne brzmienie basu! standardowe pokrętła do sterowania głośnością zestawu
Minusy	takie sobie brzmienie basu nieco uciążliwe sterowanie	brak „środków” w dźwięku
Dostarczył: Media - tech sp. z o.o., Brzeziny 13B, 05-074 Halinów, tel. (022) 795 14 49, 795 14 50, 795 14 51, faks (022) 783 79		
Internet: www.media-tech.pl , media-tech@media-tech.pl		

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Ti4800SE 8X



AGP8X

Ti4800SE-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™ III
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania



AGP8X

Ti4200-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4200-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™ III
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania



AGP8X

MX440-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I / 64MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ MX440-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Magistrala pamięci MX
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
<http://www.incom.pl>



ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
<http://www.action.pl>

To see the winner list
of November event,
please visit:
www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm





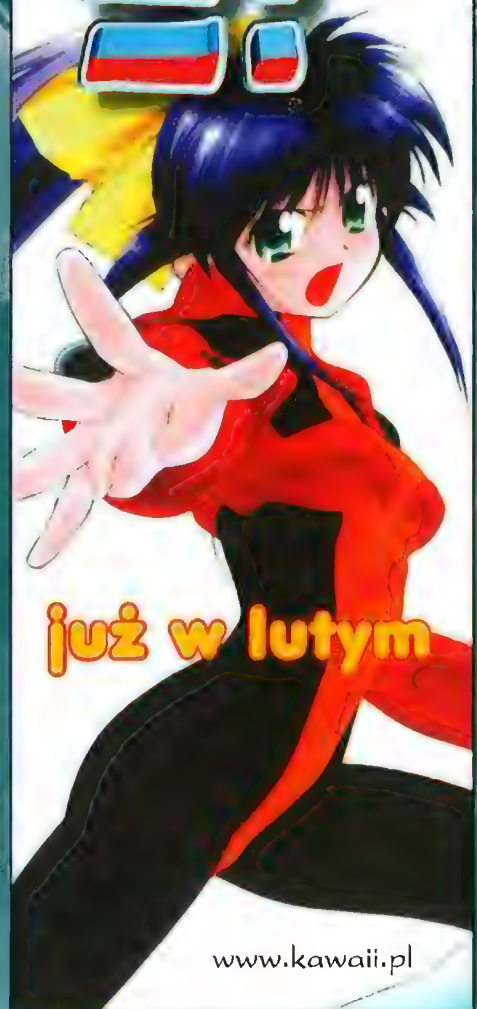
Lokacji jest 24 w sześciu strzałach. Każda z nich ma własny charakter i stanowi kolejną wyzwanie dla naszych umiejętności. Kilkakrotnie przyjdzie nam zahaczyć się w hakera i specjalistę komputerowego, będą też misje podwodne...

SIN w rzeczy samej wart jest przecz.

ACTIVISION
ritual
entertainment

www.cdaction.com.pl

Kawaii



już w lutym

www.kawaii.pl

Nagrywanie zawsze doskonałe!



- **BURN-Proof™** - minimum błędów zapisu!
- **EXACT-Rec** - automatyczny wybór najlepszej metody zapisu płyt, większa dokładność i stabilność nagrywania!
- **AWSS** - nowoczesny układ zawieszenia napędu znacznie ogranicza drgania i poziom hałasu!

Nagrywarka CD-RW CR52-A (MS-8302)

CD-R / CD-RW / CD-ROM 52x32x52x

Właściwości:

- **BURN-Proof™** zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- **EXACT-Rec** (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- **AWSS** (Advanced Weighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- **Wewnętrzny bufor 2MB**
- **Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach**
- **Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI**
- **Zgodność z Windows™ XP/2000/Me/NT4.0/9x**



CR48-A (MS-8348A) CD-RW Drive 48x16x48x



- **ExactLink™** zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- **EXACT-Rec** (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- **AWSS** (Advanced Weighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- **ROPIC** zwiększa niezawodność procesu nagrywania
- **Wewnętrzny bufor 2MB**
- **Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego**
- **Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach**
- **Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI**
- **Obsługa różnych formatów**
- **Certyfikat jakości Windows® XP WHQL**

D16 (MS-8216M) DVD-ROM Drive 16x



- **Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację**
- **Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach**
- **Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego**
- **Wewnętrzny bufor 512KB**
- **Pakiet oprogramowania MSI DVD 5.1**
- **Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI**
- **Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)**

C52 (MS-8152M) CD-ROM Drive 52x



- **Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację**
- **Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach**
- **Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego**
- **Wewnętrzny bufor 128KB**
- **Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI**
- **Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)**

To see the winner list
of November event,
please visit:

www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

Nagrody i wyróżnienia



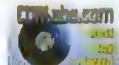
CR32-B (MS-8332B)
Buyer's Choice
Germany



CR32-B (MS-8332B)
Buyer's Choice
Germany



CR32-B (MS-8332B)
Top 5
Germany



CR32-A (MS-8332A)
Best Buy Award
USA



CR32-B (MS-8332B)
Buyer's Choice
Germany



D16-B (MS-8216B)
Editor's Choice
Russia



CR40-B (MS-8340B)
Number 1
Mexico

All functions above are optional for all of MSI products. *MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. *Specifications are subject to change without notice. **All brand names are registered trademarks of their respective owner. ***Any configuration other than original product specification is not guaranteed.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000



jeszcze szybciej!
ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20



Numer specjalny
(81) 13/2002

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
INCOMING FORCES

the LORD OF THE RINGS

THE FOLLOWER OF THE RING

Age of Mythology, FIFA 2003, NFS: Hot, Pursuit 2, Zapper

Gracze: Combat Mission 2, Kill Invaders, Punitex 2, Crimsonland, Doom 95, patche, programy użytkowe, tipsy, screensavery, tapy, dodatki do gier, Action Mag, Adventure Zone, Ema Konecick, Esencja, FPP MegaZin, MP3 Zone, Speed Zone, Sport Center, Strona WWW, Taverna RPG i masa innych atrakcji.

CD-ACTION

81



CD-ACTION

CD 1

Kohan: Ahriman's Gift

CD 2

Incoming Forces
Age of Mythology - demo

CD 3

CD 4

Combat Mission 2

Crimsonland

Doom 95

FIFA 2003

Kill Invaders

Lord of the Rings 1

NFS: Hot Pursuit 2

Punitex 2

Zapper

CD 5

Action Map

Adventure Zone

Autodesk War PL

Bonus 1 i 2

Commandos 3 (trialer)

Ema Konecick

Esencja

FIFA 2003

FPP MegaZin

MP3 Zone

Speed Zone

Soldatman (trialer)

Sport Center

Strona WWW

Taverna RPG

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

Wierze 3

NUMER SPECJALNY CDA

W kwietniu przypadnie rocznica siódmych urodzin CDA. Z tej okazji - oprócz standardowego CDA 4/2003, pojawi się (jakieś dwa tygodnie później) **NUMER SPECJALNY!!!**

O jego zawartości napiszemy szerzej w przyszłości. Ale już dziś zapowiadamy, że:

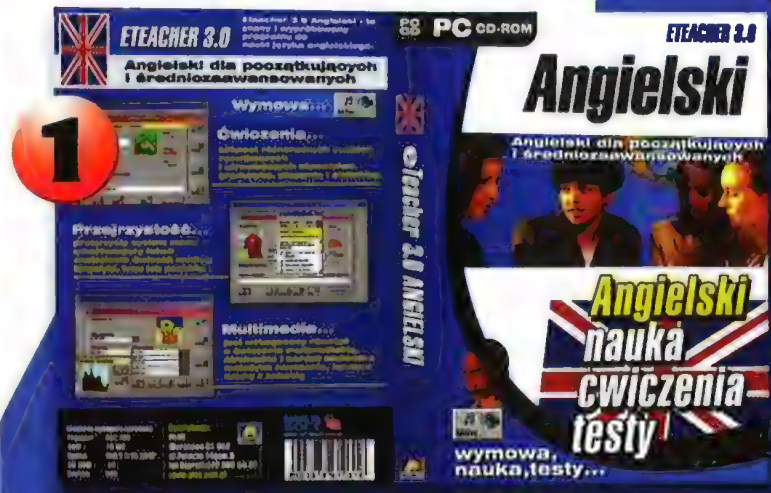
✎ będzie to numer CAŁKOWICIE inny niż typowy CDA – i to pod KAŻDYM względem

✎ nie będzie objęty prenumeratą

✎ na pewno was czymś zaskoczy...

✎ powinien się pojawić w sprzedaży... 1.04.2003 roku

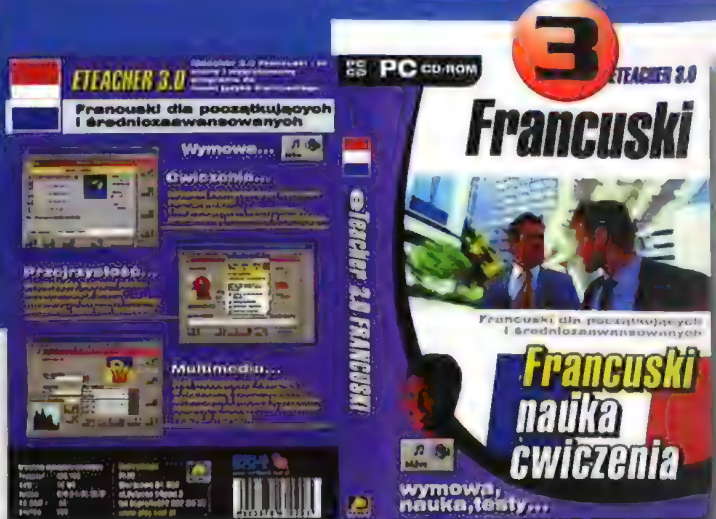
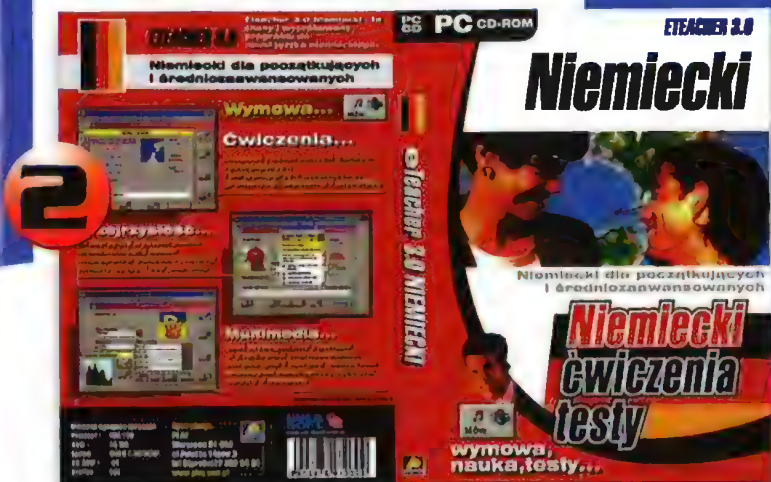
Na razie powinno wam wystarczyć tylko tyle informacji... Za miesiąc być może zdradzimy nieco więcej szczegółów na ten temat. Ale już dziś radzimy odkładać kasę.



Promocja Prenumeraty

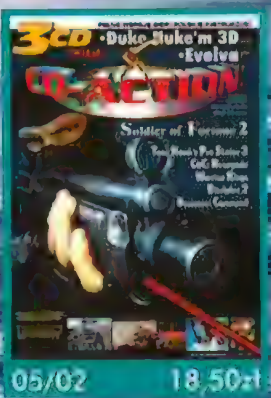
Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0., jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.



Zamów już teraz
i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne



Jak kupić numery archiwalne?

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., Skrz. Pocz. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: dariusz.biernacki@medlastyl.pl lub prenumerata@medlastyl.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl>
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numer archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru:

 -

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

☐

na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego

wybieram program numer

przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐

na 6 miesięcy w cenie 90 zł

☐

na 3 miesiące w cenie 48 zł

Zamawiam numery archiwalne:

 / - / - / - / -

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

 -

kod

mięscowość

tel. kontaktowy

e-mail

☐ Proszę o wystawienie Faktury VAT

NIP: - - -

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.....

podpis

Należność ureguluję:

☐ przelewem (po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)

☐ kartą kredytową

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ PolCard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

 - -

numer mojej karty

 -

data ważności karty/miesiąc rok

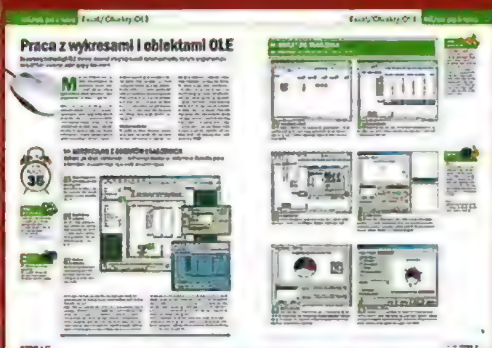
Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać drukowanymi literami. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., Skrz. Pocz. 340, 87-100 TORUŃ 1

NAJLEPSZE PORADNIKI

20 porad dla Internet Explorera 6, Podkręcanie procesorów Celeron i Pentium 4, Zaprogramuj Office'a, Obiekty OLE i modyfikacja interfejsu Excela, Wzorzec slajdów i wzorzec tytułów w PowerPoincie, Rozwiązywanie problemów z drukowaniem, Strona internetowa w Photoshopie, Korespondencja seryjna – obowiązkowe narzędzie, Encyklopedie, słowniki i atlasy w Internecie



KOMPLETNY PRZEWODNIK

Skanowanie

» Sprzęt » Jak to działa » Na zakupy
» Grafika » OCR » Korekcja zdjęć

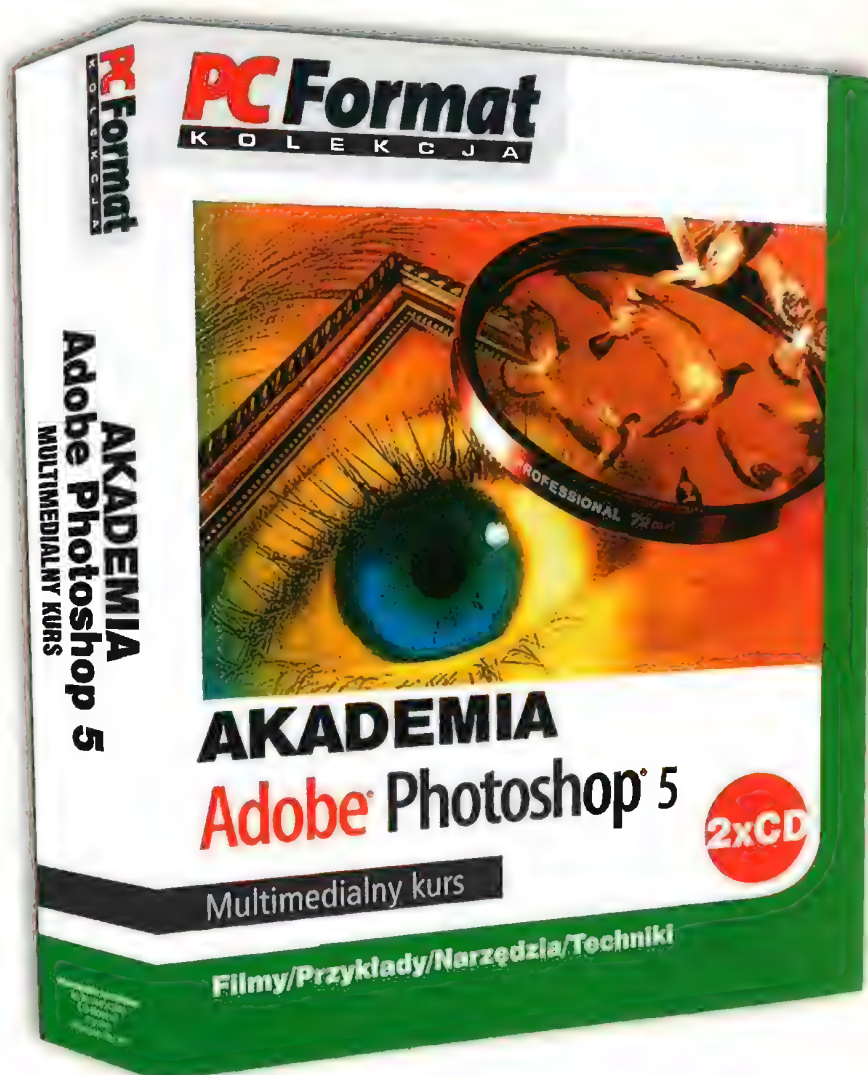


Numer letowy już w sprzedaży!

PCFormat

UCZYMY OD PODSTAW

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU



Adobe Photoshop - Multimedialny kurs

54 tematy (Filmy/Przykłady/Narzędzia/Techniki/Ćwiczenia)

» Nowe opcje » Podstawy » Narzędzia » Korekcja barw » Obróbka kolorów



Myśl miesiąca:

Hej!

Dzisiaj nie będzie specjalnego wstępu. Tylko same konkrety: zapraszamy na kanał #cdaction na IRC-u w każdy piątek w godz. 14-18 - będzie tam ktoś z redakcji. Sugerujemy, by poczytać FAQ (na CD) i Action Mag (też na CD). Do tego ostatniego warto też nadsyłać własne teksty. Ale przede wszystkim piszcie do Action Redaction. Bo jak nie będziecie pisać, nie będziecie mieli co czytać. I wówczas nie będę mógł wam życzyć - tak jak dziś - miłej lektury!

Niepokojąca rzecz

(...) Kupuję oryginały z przekonania, że moja uczciwość będzie nagrodzona uczciwością producentów i wydawców. Jednak ostatnio zauważyłem, że przy zakupie KAŻDEJ gry czuję się oszukany! Płacę równowartość moich miesięcznych zarobków za produkt WYBRAKOWANY! To nie jest uczciwe! Dystrybutorzy narzekają na piractwo i bezprawie, a sami bezkarnie łamią prawo konsumenta do pełnowartościowego produktu! Gry są wybrakowane (...). Do niemal każdej po upływie miesięcy ukazują się poprawki i patche. Na dodatek trzeba je ściągać z Internetu, co naraża nas na dodatkowe koszty! To jest chamstwo!!! Gra powinna być wydana i ukończona, i w pełni dopracowana. A jak trafi się jakaś wpadka, dystrybutor powinien wysłać płytę z poprawkami pocztą, na własny koszt!!! Że o czymś takim jak przeprosiny dla graczy za niekompetencję nie wspomnę.

Tu od razu małe sprostowanie: wysyłka tak, przeprosiny - raczej nie. W końcu dystrybutor nie stworzył gry, a tylko ją rozprowadził. Przeprosin powinien producent.

Dlaczego tak nie jest?

Dobre pytanie - nie znam na nie odpowiedzi.

Dystrybutor nie wie, gdzie mieszka gracz? Przecież ma jego dane na kartce rejestracyjnej...

Patryk N [dalej mało czytelne :)]

Wiesz co - zasadniczo to się z tobą zgadzam! Tzn. co do tych fragmentów, w których piszesz, że kupując grę, domagasz się produktu sprawnego, a ewentualne poprawki winny być bez żadnej łachy itd. nadsyłane. Może gdyby producent, który musi pokryć - powiedzmy - koszt 1 000 000 przesyłek CD z patchem (plus tłoczenie itd.), drugi raz dłuższą "dopieszczalby" własną grę. Wszelako mam nadzieję, że nie potraktujecie tego jako rozgrzeszenia na zasadzie "oni nas oszukują, więc możemy kupować na giełdzie, by się zrewanżować".

Cza cza gracza :)

Sz. P. Smuggler Smugglerowicz Smugglerowski [to ten, co Berlin zdobywał :)] Redakcja CDA ul. Któraś tam ileś tam. :) CEL MISJI: znaleźć się w rubryce AR, a przede wszystkim opublikować swoją opinię o czasopiśmie. KRYPTONIM: Czacza Gracza :))

To znowu ja. Smuggler - jestem twoim prześladowcą. :) Postanowiłem dziś omówić CDA, bo jak widzę niektóre manowce intelektualne, które

Teraz ty popracujesz, a ja odpocznę. Potem ja odpocznę, a ty popracujesz.

tam pisać, to mnie szlag trafla. Naprawdę, jak się czyta takie listy w AR, to jestem za legalizacją aborcji, bo głupotę trzeba zwalczać... :) (...)

RECENZJE: czytam prawie wszystkie w zależności od czasu, którego nie mam tak wiele. Wiele osób mówi, że straciły na swej kulturze i elegancji. Bullshit! Każdy się zmienia, ty też się zmieniłeś, więc redaktorzy też mają inne spojrzenie na świat, nie? Jasne, że kiedyś były bardziej od serca, bo to był początek pisma (...). Recenzujcie same gnioły! Jak to się wspaniale czyta, jak Eld się na czymś wyżywa. :) On się denerwuje, a ja z efektów śmieję, bo recenzje naprawdę som kul. :) (...)

Nie uważacie, że AR jest lepsze, jak Smugg się denerwuje i udziela takich fajnych odpowiedzi?

To próbujcie mnie denerwować, tylko potem proszę nie jęczyć, że obrażam, że brak szacunku, że to oburzające, jak ja was traktuję itd.

I jeszcze coś, co mi się właśnie przypomniało: znowu zaczęło coś gadać o ocenianiu. Wiem, że wam się to znudziło, ale ja już nie wiem... Recenzowanie spolszczonych wersji gier. Dotyczy to spolszczenia czy samej gry??? Bo w recenzji choćby takiego Maxa Payne'a w minusach wymienione jest, że GRA JEST ZA KRÓTKA. W takim razie, co to ma do jakości spolszczenia?

Fakt, recenzent się zapomniał. Ale już go wyprostowaliśmy. Jak wyjdzie ze szpitala (usunięcie zardzewiałych grabi z końcowego odcinka jelita grubego trwa).

złożył samokrytykę i będzie się tarzał u waszych stóp. Może być? W spolszczeniu oceniamy... spolszczenie (wliczając w to także pudełko, instrukcję itd.) i nic innego się w tym przypadku nie liczy.

Następna sprawa: powiedzmy, że gość wysłał wam maila zawierającego wiele porad i refleksji. Czy wy mu odpowiadacie i mówicie, że jego mail ukaże się w Action Redaction, czy koleś nic nie wie i czeka, w nieświadomości żyjąc, czy jego dzieło ujrzy światło dzienne?

Bywa różnie. Czasem tak, niekiedy inaczej. Ale przeważnie staramy się, by publikacja listu w AR była niespodzianką.

A, jeszcze taka sytuacja. Jeśli ktoś ci wyśle maila i ty mu odpowiesz indywidualnie, później na łamach jego list już się nie ukaże, nie?

sly === from polkowice city

Jeśli jest to pytanie, które może zainteresować także inne osoby, to czemu nie? Dość często w AR zamieszczam po prostu to, co znalazło się w mojej odpowiedzi e-mailom do gościa.

Chaos rulez!

Kurczę pieczone na ruszcie po chińsku w sosie własnym ze szczyptą aromatu płynącego z polotu finexji i dekadencji lechtającej podniebienie niesamowitym bukietem róż i innych czerwonych rzeczy, przypominającym o tym, co się stało i stanie, i o smaku tak różnym od różnych innych rzeczy, które smakiem nie przypominają tego właśnie wspomnianego drobiu skubanego z piór, aby nic w gardle nie utkwilo w trakcie spożywania

Hebron: Redaktorzy nie mogą trafić w gusta każdego, bo by pewnie musieli robić tyle wydań pism ile ma stałych czytelników...

Anonim: Proste - na nowe nikt nie spręda praw autorskich do rozprowadzania (i nikt ich nie kupi bo są za drogie. :) Jak zwykle wszystko rozbija się o kasę...

Otóż to.

merkav: Bo CDA to lipna gazeta dla małych dzieci.

Powiedział, co wiedział (czyli niewiele).

Dagger: Nie wiek świadczy o grze, ale jej klasa - czy należy teraz skreślić Half-Life czy Fallouta (by nie wspomnieć wielu starszych) dlatego że mają więcej niż 3 lata?

KILLi4N BladeSinger: Ja natomiast wszem i wobec dziękuję im za opubli-

SCHWYTANE W SIECI

Zawarte tutaj teksty pochodzą z rozmaitych forów dyskusyjnych (CD-P, GOL, ŚGK, TS), grup dyskusyjnych (PRGK) oraz komentarzy do newsów w rozmaitych serwisach internetowych. Za treść oraz formę przywołanych tu cytatów odpowiadać nie zamierzamy. Mimo to przyznajemy, że dobiieraliśmy je niekiedy w sposób wredny, a komentowaliśmy w sposób złośliwy. Lub na odwrót.

"Jakie pismo jest najlepsze".

Koorgan: CD-action jest najlepsze chociaż ostatnio trochę się stacza, nie są już tak obiektywni jak dawniej, i mają niektóre recenzje trochę za późno.

Ptaku-Legolas: Jak o grach to tylko CDA... I nic innego... najlepsze co może być...

Wicio: To fakt, cdaction jest gazeta na temat i w ogóle piszą od rzeczy!!!

Są na temat i piszą OD rzeczy?! :)

Chociaż ostatnio...

Zaczęliśmy pisać DO rzeczy?!

I oczywiście ta cena!!!

Prawda - taka niska... no, wiem... ja też bym chciał kupić mieszkanie, brykę i miesięczne wakacje na Dominikanie za 100 zł - no i by mi jeszcze na colę (ehe...) starczyło.

Vysoki: Ja jestem w 100% za CDA i nic innego, żadne (CIACH!) i inne takie (to tylko moja opinia).

Nie przejmuj się, nam się podoba.

Szakał: Po pierwsze - dobre pismo (gazeta, he he he) - to co piszą niektórzy, że chłam - sami nie wiedza co czytają - odpuść im Boże. Po drugie - bo CZASAMI (słowo warte podkreślenia) ma fajne gierki. Jest to jedyne pismo gdzie gierki nie lądują od razu do kosza.

Boginka: Ja tam i tak kupię (chcę, czy nie chcę...) :-)) bo nigdzie indziej nie udało mi się znaleźć AM (moim zdaniem wasza "Gwiazda Afryki", żeby nie było, że byle perła) i tekstów EGM.

Dlaczego CDA daje gry, które mają ponad 3 lata?!!???

Vein: Ja tego nie rozumiem, dali Star Fleet Command, to jest gra z roku 1999, ma 3 lata, co z tego że jest ciekawa ale grafika to już nie za bardzo (nawet w najwyższej możliwej rozdzielczości), jest przecież druga część tej gry, czemu jej nie dali? na pewno by było więkze zainteresowanie... ehh byłem stałym czytelnikiem, dawali leprze oraz nowsze gry, a tutaj taka kłapa, chyba zaczęli oszczędzać na grach nie zmieniając ceny (...)

Stały czytelnik, którego interesują głównie pełne wersje gier? To raczej "stały nabywca" - czytelnicy są od czytania...

Otóż, z pięciu milionów sto tysięcy to 2% (słownie DWA)! To ma być sukces tytułów, takich jak "Diablo" chociażby? (...)

Boginka

"Sukces" to pojęcie względne. 2% też (zależy przecież z jakiej liczby). Ja tam chciałem mieć 2% z majątku Billa Gatesa (dla okraślności przyjmijmy, że obecnie ma na koncie 50 mld \$. A to by dało - hm - drobiazg... 100 mln \$. Heh, urządziłoby mnie nawet 2% od tych 2%. :) Zresztą nie obraziłbym się nawet na 2% od 2% od 2%. :)

Poza tym w Polsce 100 000 legalnych kopii to cholernie wielki sukces... nieśtety. Piratów poszło pewnie 10x tyle...

Dzisiejsza młodzież...

Staram się być człowiekiem wyrozumiałym i nie denerwować się z byle powodu, ale szlag mnie trafia, gdy widzę 16-letnich wyśmiewających się ze starych, dobrych gier. Owi znawcy cenią sobie grafikę i tylko grafikę. Zbierze się pięciu, siadają na ławce i używając słownictwa, którego sami nie rozumieją, rozpoczynają rozprawkę na tematy... ech. Żaden z nich nie grał nigdy w Commando na Spectrumie, w Dropzone, Rivier raid na Atari lub w The Last Ninja na C-64 (bogowie!!!). Żal serce ścisnąć, że takie tytuły odchodzą w zapomnienie i wyśmiewane są przez owych cieni malinowych. Szlag by ich wszystkich trafił (...). Liczę, że w przyszłości zmądrzeją i sami (ukrywając się przed żoną i dziećmi) będą rypać w wyżej wymienione tytuły.

KoZ@-k

Nie przejmuj się - nie wiedzą, co czynią. Ale sprawiedliwość jest na tym świecie. Za jakieś 15-20-40 lat będą się ciskać na małolatów, którzy - unosząc się na napowietrzną fawercę - nabijają się z gier tak kultowych jak Max Payne VIII czy Quake 7. I będą się ciskać, że tamci obśmiewają to, że jego ukochane gierki nie mają holograficznej grafiki, wrażeń zapachowych i dotykowych itd. A potem taki czy inny zgred ukradkiem odpali w własnej komórce IX generacji wspomnianego Max Payne'a w 3000 x 2400 i uroni tezkę nad kretynizmem "współczesnej młodzieży". Dobrze mu tak. :) A ja nigdy nie zapomnę, jak mi szczeni opadła, kiedy po raz pierwszy usłyszałem muzykę z Commando na C-64...

wygrać z cieniem?!), a porażka z kimś takim jest bolesniejsza niż przegrana z kimś wielkim, silnym oraz mądrym...

Niski pułap. Zamiast wychwalać swoją ulubioną gazetę za jej prawdziwe przynależności, obrażając błotem inną, by wypaść na tle ulubionej gorzej.

Kto wykończył konkurencję?

Wydaje mi się, że to właśnie CDA przyczyniło się do upadku polskich pism, mieli więcej kompaktów, byli "grubsi" i mieli ładniejszy papier, to chyba podziało na czytelników i w tym czasie nasze pisma SS, GMBL itp prosto bankrutowały.

Biedactwa. A czemu to one nie chciały mieć ładniejszego papieru, więcej CD itd.? Toż wówczas prosperowały dobrze, miały kupę kasy - a my przez pierwsze 3 lata stałe, i wciąż, na kredytach bankowych jechaliśmy. I jakoś podolałiśmy...

Panowie z Pticum :)

Panopticum - dział dziwnych listów. Czasami zastanawiam się, jak owi ludzie egzystują (ci najbardziej "przebiegli") ze swoimi absurdalnymi poglądami i sposobem pisania. Mam nadzieję, że będzie ich więcej, bo na rynku pracy ci ludzie giną jak żołnierze z "Szeregowca Ryana" na plaży (...). I w duchu jestem z tego zadowolony, bo mam większą szansę na znalezienie pracy niż oni.

Mastek Majkel z Sierpca

W takim razie nie wiem, czy to dobra wiadomość - ale od jakiegoś czasu nie otrzymuję już wielu listów "bardzo dziwnych", godnych publikacji w tym dziale. Z jednej strony - to dobrze, bo naród mądrzeje - z drugiej, gorzej: rośnie konkurencja na rynku pracy... i nie ma się z czego pośmiać. No, prawie. :)

Panopticum

Na początku niezbyt ciepło przyjmowałem obecność CD-Action na rynku. Byłem fanem XXX i właśnie je kupowałem. Jednak kiedy kochane pismo zeszło z tego świata, musiałem podjąć trudną decyzję: "Co teraz kupować?". Wybór padł na CDA ze względu na image, wachlarz różnych działów i tak dalej. No i tak czytam CDA już od dłuższego czasu. Pismo się rozwija, ciągle coś dodaje, zmienia. Jest jednak kilka wad, których u was nie znoszę od samego początku. Po pierwsze, styl. Niby tacy kozacy, którzy pluja przez okna, zaczepiają fajne panienki w tramwajach i grypsują.

Ani nie grypsują, ani nie pluja, ani nie zaczepiają. Taki styl nas wkurza lub rozśmiesza (w zależności od nastroju) i na pewno nie chcemy, by nas takimi widzieli czytelnicy. Poza tym panienki same się nam rzucają na szyję, a zamiast tramwajami, wolimy śmigać nowymi sportowymi wozikami... [dream mode off].

A tak naprawdę jesteście szarymi chłopakami, którzy wymachują mieczykiem sławy (zaprzeczcie, ale przyznajcie - czujecie się choć trochę sławni, prawda?) i grożą, że podadzą kogoś do sądu.

Aleś namieszają... jesteście szarymi - typowymi - chłopakami. Fakt. Jeden Eld się troszkę owłosił, wytatuował i zakolczyłko-

wał - ale jako metalowi inaczej mu nie wypada. Nie fryzujemy włosów na kłatach, nie chodzimy do wizażysty czy stylisty, nie malujemy łbów na czerwono, nie nosimy skórzanych spodni za małych o 5 numerów (ani też - dla odmiany - z metrem sześciennym wolnego miejsca w kroku), na szyi nie mamy tabliczki "to my, słynna ekipa CDA". Nawet porszaków sobie nie kupujemy, aby nie wyjść na szpanerów (starczą nam sportowe merce). I nie pamiętam, bym rozdał więcej jak 10 autografów w czasie paru lat. Tak ma wyglądać "wymachiwanie mieczykiem sławy"? (Cokolwiek miałyby to znaczyć.) A co do sprawy z podawaniem do sądu - groziłiśmy ludziom rosyjską mafią, obdarciem ze skóry, obcięciem paru istotnych elementów ciała, pobiciem gumowymi bejsbolami, chomikiem Alfredem i na koniec - zardzewiałymi grabiami. Czym czujecie się najbardziej zagrożony?

Panowie! Gdy czytam niektóre recenzje, niedobrze mi się robi.

Mam to samo, kiedy słucham Mozarta albo czytam Sapkowskiego. Aż mnie ścisnęła w dółku, że nigdy takiego poziomu nie osiągnę. Zawiesz to brzydka rzecz. :)

Jakoś tam próbowacie zagrypsować młodzieżowo, naszpikować recyklingiem, a wychodzi z tego nudne i niemal studenckie wyszczególnienie zalet i wad opisywanego produktu.

Słyszeliście?! "Niemał STU-DENC-KIE!!!". No, niech ktoś mi teraz powie, że świadectwo ukończenia V klasy podstawówki kupiłem na placu.

Skoro jestem przy waszym poczuciu humoru - jesteście pałami! Sorry, że tak ostro, ale jeśli ktoś pisze do was, bo chce się poradzić lub opisać ważną dla niego sprawę, a wy wymyślacie się od odpowiedzi jakimś pseudośmiesznym powiedzonkiem czy porównaniem, to nie macie pretensji, że ktoś później was będzie bluźgał.

No pewnie, że tak. Wiadome jest wszem i wobec, że jeśli ktoś nie odpowie na zadane pytanie (np. "kiedy się mucioszą miagwy?" albo "co dacie za 17 miesięcy w pełnej wersji?"), to dobrze wychowany człowiek ma święte prawo do tego, by go zmieszać z błotem, obrzuć k... i ch... itepe. Masz absolutną rację! Każdy dres ci to powie.

Może podam przykład: "(...) wstępniaki nie jest miejscem, gdzie będziecie się rozwodzić (ani żenić) nad własnymi wadami (...)" No, "rozwodzić (ani żenić)". O to mi chodzi, takie

pierdoły, których nie powstydziliby się jenoty.

Nigdy nie rozmawiałem z żadnym jenotem, zatem błędne pojęcie nie mam, czego takie zwierzę by się nie powstydzilo. Chciałem jenota(?) zauważyć, że akurat tutaj ODPOWIEDZIAŁEM na pytanie/problem i to (jak na "pałę") dość konkretnie.

To, co wyprawiacie w Action Redaction, to przechodzi ludzkie pojęcie!

Dzięki za wyrazy niechętnego, ale uznania. :)

A najdziwniejsze jest to, że ludzie to chwytają, boki przy tym zrywają.

Musi, jacyś głupi albo pozbawieni poczucia humoru są...

Nie wiem, ja takiego poczucia humoru nie kumam, za to ja sam dysponuję starym, polskim i ciężkim humorem.

Coś w rodzaju Kochanowskiego? "Drożej sram, niżli jadam" albo "a miał ci bindas tak dostały, że mu nie chciał wejść w żadne famuraty" [cytaty z pamięci, zatem mogą się pojawić przekłamania; swoją drogą, z tego Kochanowskiego świntuch był okropny]. Zaiste, i ciężki i stary to humor, prawda to.

Może to dlatego. Mimo wszystko muszę pogratulować redakcji, że idealnie trafiła w gustu większości czytelników. Klask, klask, klask...

O to właśnie chodzi. Aby trafić do czytelników, nie do snobów i stylizujących się na "arbitra eleganterium", choć sygnecik na małym palcu pobłyskuje, i złoty łańcuch też.

Druga sprawa - chamstwo. Wiem, wiem, nie odkrywczego tu nie napiszę, ale wykrzyzczyć się muszę. Kupując piraty, akceptuję je, 3/4 mojej kolekcji stanowią "kopie zapasowe" gier i wcale nie czuję się z tego powodu gorzej!

To był właśnie przykład "starego, dobrego polskiego (...)" honoru? Ale dopóki nie czujecie się LEPSZY od tych, co kupują oryginały - można to jeszcze jakoś przetrknąć.

(...) Dostaję kieszonkowe, które "kiszę" na oryginał albo wydaję na pirata. Nie jestem z siebie dumny, ale tym sposobem mogę robić to, co w życiu lubię najbardziej: grać! A wy jedziecie po takich jak ja z góry na dół, wyzywacie, nie szanujecie, tępicie.

Reakeje na nr 13/02

MaX(r): Ten "super gadżet" wcale mnie nie oszłomił! Bardziej już rozczarowałem: (ale reszta to normalne cudo! [a zwłaszcza ten artykuł o DOOM] i o Unreal Tournament 2003] Mniemam!)

Ezogulak: CDA to najwiękzy bądziez na świecie!!! Nigdy nie kupię tego bagna. Kiedy byli wpozo ale to co się dzieje teraz to kompletna lameriada!!!

Zawsze bardzo mnie bawi, kiedy zarzuca nam lamerstwo ktoś, kto nie jest w stanie poradzić sobie nawet z polską ortografią i to na poziomie szkoły podstawowej.

Pinokio26: Bardzo dobry pomysł z tym portfelem. Będę musiał go kupić.

Luke: (...) A poza tym nowy numer cda jest z***isty i nikt mi nie powie że jest inaczej!!!

cd-krytyk: Moglibyście nie dawać tych

śmiejci do cd-action jakieś wieśniackie pełne wersje gier odpuscicie sobie. Lubie wasze cd-action ale nie to badziewne "pełne wersje gier". Moglibyście wszystko zapłacić programami. I więcej stron gazet powinno być!!!

Od programów jest PC Format i inne pisma poświęcone Poważnym Komputerowym Zagadnieniom. My jesteśmy od gier i "reraku". A więcej stron - proszę bardzo. Za wyższą cenę. Pasuje?

Tomasz L.: Samymi programami? W piśmie o grach komputerowych? Chory jesteście czy co?

NiktNieMożeSięZEMnąNieLiczyć: Było na co czekać! Pełne wersje - miodzio (...) Etui na płytki to jest dopiero pomysł! (...)

misio: Cda jest super! kupuje je zawsze bez względu na cenę!!!!!! Chociaż czasami powinni dać lepsze gry (pełne) - a portfel się przyda.

Aero: Ech, po co robić to całe zamieszanie? O taak, "super prezent". Tylko że gdyby nie on, pismo kosztowałoby pewnie kilka złotych mniej.

A dokładniej: 19,99-18,50 = 1,49 zł. A teraz zobacz, ile taki portfel kosztuje w sklepach.

Zoom: Qrde, już myślałem, że nie dam się więcej zaszkodzić, jednak nowy numer tzn. 13 (szczęśliwy) jest the best. Pierwsza rzecz, patrząc, widzę coś czarnego - a tam tajemniczy futerałik. Qrde a gdzie są płyty?! :) Otwieram... no i normalnie 3 CD-ki, i jeszcze futerałik na płyty w matrixowym stylu. :) (...) Otwieram CDA, a tam zauważyłem zupełnie nowy styl i oprawę graficzną. (...) Ten numer jest wzorowy, a niespodzianka normalnie niespodziewana. :) I za to was kocham. :)

Tępi myśli, którzy nie robią nic, by choć postarać się być uczciwym - bo tak im wygodniej.

Uważajcie trochę na słowa, wysyłacie się na godną i sprawiedliwą polemikę, bez żadnych przejawów chamstwa.

devil, tódz

Hm... zatem - dla przykładu - nie powinienem używać słowa "pata", by określić mego rozmówcę? Sam widzisz, że lekko nie będzie...

Gadżety i CD

Na początek zacznę od "gadżetów" dodawanych do pisma. Zaczęło się od kart w 6 rocznicę CDA. To można było przeboleć, gdyż sama rocznica usprawiedliwiała sytuację. Następnie jakaś księżeczka o sporcie. Nie pamiętam jak się nazywała, bo po uprzednim zakupie pisma podarowałem ją koleś, który się tym interesuje. Jeszcze była jakaś księżeczka tipso-maniak [?].

Oj, widać, że się "księżeczek" mało czyta - i potem efekty mamy czarno na białym, oj, i sporo ich... :) Nie wiem, co masz do księżek. Służą one do czytania, CDA też, a zawartość owych księżeczek jak najciszej związana jest z komputerami oraz gramami. Jak dla mnie, takie broszurki to właśnie najlepsze z możliwych gadżetów, jakie dodaje się do naszego pisma. Być może dla ciebie książka = obciach/nuda? W takim razie współczuję z głębi serca.

Ale nic na mnie tak nie zadziało jak ta rzecz, która była w numerze 08/02. (...) Oczom mym we własnej osobie ukazał się zeszyt w kratkę!

Nie lubisz księżeczek, zeszyt budzi u ciebie negatywne uczucia - a jaką ty masz średnią ocen, a? Mniej grania, więcej nauki, mister. :) Wtedy i księżeczkę się poczyta z przyjemnością, i zeszyt wykorzysta, no i rodzice się ucieszą...

SZOK - to na początek, następnie zdenerwowanie i na koniec wstyd. Tak, wstydzilem się tego, że w CDA był najwykleszy zeszyt w kratkę.

Chcieliśmy w nim zrobić falującą linię w 3D - aby się wyróżniał z tła, ale się okazało, że maszyny drukarskie nie wytrzymają tego. Iwan chciał też dać na okładkę taką jedną... a, nieważne. Ale wtedy też byłby to zeszyt inny niż zwykle. :)

Vilmar: Powiem jedno: JESTEM NA TAK. :-) Już od jakiegoś czasu planowałem (przeszkoda w realizacji był brak sposobności) :-) kupić sobie etui na płyty CDA. Wielkie dzięki. :-)

trustno1: Ja, poważny człowiek, stanąłem przed kioskiem i zawolałem - "ja pierdzieli!", bo zobaczyłem na okładce (folia) tylko napis 10 CD! (...)

Heheh - i o to właśnie szło. O efekt szoku. :)

Maxwell: Eee... ja chyba mam okrojona wersję CDA albo jakieś demko czy coś, bo kurde flaki [by Forrest Gump:] ten raport o DOOMie jest na mniejszych kartkach. :)

trustno1: Masz pocket version:))))

Oszczędzamy, na czym się da. :)))) A tak naprawdę chodziło o to, by przy szybkim kartkowaniu CDA automa-

Jak najszybciej schowałem go do wnętrza pisma, aby nikt nie zobaczył. Teraz leży gdzieś na półce - pod stertą gazet, by jakiś kumpel nie zobaczył, kiedy przyjdzie.

No tak, strasznie by się śmiał "o kurde, to ty w domu zeszyty z kiedzi wyjmiesz?!" Ale byłby obciach, jeee...

Także dodawanie jakichkolwiek "gadżetów" - w celu wyciągnięcia na wyższy pulap - do pisma to krok w tył.

W piśmie liczą się przede wszystkim TEKSTY. Reszta to tylko otoczka i opakowanie. A nie wiem, czy to, że towar ładnie opakowano, jest dla tego produktu czymś złym? Poza tym - wedle najnowszych badań statystycznych - ponad 60% Polaków akceptuje i lubi gadżety w pismach. A bardzo nie lubi/nie chce ich - 10%. Jaki z tego wniosek? Ludzie chcą gadżetów. Pociągają, marudzą, narzekają, nabijają się - ale ich oczekują. Zatem je dostają...

Następnym minusem jest rozdysponowanie obszaru płyty. Zamieszczany soft nie zaspokaja wymagań czytelników [przynajmniej moich].

To pisz "czytelnika", i nie mów za innych, gdy nie wiesz, czy chcą tego samego. Nasze ankiety wskazują co innego. Poza tym człowiek ma rozmaite potrzeby, niektórych za skarby świata, i żadną kasę, zaspokajając nie zamierzamy. Przynajmniej w odniesieniu do facetów.

Zawartość covera odbieram jako upchany na chama, czyli, że walicie na CD wszystko, by tylko zapchać je do limitu.

Szczerze mówiąc, to największa brednia, jaką słyszałem od czasu, gdy ktoś mi oznajmił, że Britney Spears nadal jest dziewczcą. Albo nawet - gdy dowiedziałem się, że Lepper napisał dwie książki... (że dwie przeczytał - to bym jeszcze uwierzył).

"Moim zdaniem" krążek powinien być lepiej podzielony. Tzn. - o co mi dokładnie chodzi. Nie powiem jak większość narzekających: więcej dem, dem & dem. Moja wizja CDA-covera... Jeśli chodzi o dema - same dema powinny być lepiej dobrane, nie jakieś tam buble typu kulki lub symulacja barmana.

Wyobraź sobie, że są ludzie, którzy lubią owe kulki i symulacje barmana. A nad

tycznie pismo otwierało się właśnie na tych stronach. I to działa - o ile kartkuje się od przodu.

Boss ma głos!

"Szalona dzieciarnia kupuje CDA" - to cytāt z forumowej wypowiedzi już nie czytelnika, a jednego z bossów konkurencji. Przytoczmy jeszcze inną jego wypowiedź (o CDA): "szanuję ich za sukces, wytrwałość i odwagę". Tyż piknie.

Dziękujemy.

A tu jeszcze inna wypowiedź redaktora konkurencyjnego pisma.

Obrażanie konkurencji jest głupią taktyką. Redakcja tego nie robi, wam radzę to samo.

Ciekawe, czy ich czytelnicy posłuchają własnych idoli?

tym, jakie dema znajdują się na CD, myślę naprawdę długo każdego miesiąca i staram się tak dobrać zestaw, by fani najróżniejszych gier mogli znaleźć coś dla siebie. Przecież muszę się starać myśleć o wszystkich - a ty tylko o sobie. A takie małe gierki zajmują zwykle 2-3-5 MB. Na ich miejscu nie zmieściłoby się żadne "porządne" demo. Prawda jest taka, że czasem na CD zostaje kilka wolnych MB. I albo się zamamują, albo dam może i bądziwne, ale często naprawdę grywalne dema gier. Icy Tower, Pontifex, Lero - masz coś do nich? Jeśli w danym miesiącu trafiają się tylko 3 dobre dema - trudno, dajemy 3, a nie mieszmaz z 5 bądziwiałystymi tylko po to, aby było 8.

Nikt mi nie płaci premii od liczby dem na CD. I co to znaczy "dobre dema"? Dla ciebie "dobre" - to takie, które pasują właśnie tobie. Powiedzmy, że lubisz gry FPP. Zatem im więcej FPP na CD - tym lepiej. Ale inny facio, który nie cierpi FPP, zaraz napisze "czemu dajecie same FPP-owe śmieci, a żadnej strategii, RTS-a, RPG-a albo przygodówki". Pomysłałś o tym? Jestem jak kierowca taksówki, do której wsiadło 5 osób, a każda chce jechać do innego rejonu miasta. Myślisz, że to proste tak dobrać trasę przejazdu, by zadowolić wszystkich?

Resztę miejsca staramy się uzupełnić czymś "przydatnym".

Podoba mi się to określanie. Nie wiadomo, o co chodzi - ale "dajcie coś przydatnego". I już wygląda to na rzeczową krytykę. :)

Następne są programy. Wiem, że w 08/02 już było takie pytanie i odpowiedź, ale mimo to... Po kiego grzyba w każdym numerze są DirectX and Media Playera. Tak, twoją [SMG] odpowiedź już znam, ale nie możecie cały czas wychodzić z takiego założenia.

A to ci się tylko tak wydaje. DirectX będzie co miesiąc - i koniec. Czy ci się to podoba, czy też nie. Na ten temat nie ma dyskusji.

W skrócie powiem, że z bonus1 nie korzystam, tak jak i z bonus2.

Aaaa, to wywalamy. Skoro TY nie korzystasz, znaczy to, że są zupełnie niepotrzebne. Olać wyniki ankiet. No, bo kogo obchodzą opinie jakiś tam lamerów. Wywalić, i już. Rozkaz!

Jedynie, co czytām z bonusów, to Speed Zone, chociaż chłopaki się ostatnio opuścili.

Jak to powiedział bohater jednej ze sztuk Gogola "w naszym mieście jedyny porządny człowiek to prokurator. A prawdę powiedziałwszy - i on świnia". :) Kąciki tematyczne, won! Zamiast tego zamieszczamy "coś przydatnego".

Teraz możesz powiedzieć: "to po co on kupuje nasze pismo". Otóż, mimo że pismo ma kilka minusów i zaczyna coraz bardziej w nie obrastać, nadal Mi się podoba i nadal mam zamiar je kupować, w końcu o to chodzi, nie?

No... Aha - o ile można pisać "Was", "Tobie" itd., to własną osobę piszemy raczej małą literą "ja, mi, moje" - inaczej wygląda to tak, jakby ktoś sam sobie sfodził na potęgę. (A poza tym, jak może zauważyliście, w naszym piśmie zrezygnowaliśmy z oficjalnego traktowania, i tytułowania, się na wzajem - i tak „was”, jak i „nas” piszemy małą literą.

Nie chciałbym, aby ten list został odebrany jako jakaś chamowa skierowana w waszą stronę.

User_CDA

No to w czyja? :)

Wymagania

Jakie wymagania musi spełnić wasza gazeta [cooo?! - Smg] aby dać jakąś pełną wersję full giery?

Tycjan

Musimy mieć z 10-20-30... przekonujących argumentów(*).

(*) przekonujący argument - paczka banknotów z ok. 1000 \$ lub 1000 euro.

Ludzie i ludziska

Czy mógłbym prosić o przestanie kodów do gry The Thing.

[???

Jasne, że mógłbyś! Poczytać, FAQ...? ...argh...

nazywam się piotrek

A jak masz na imię?

Mam 18 lat kończę szkole średnią, mam takie małe pytanie: czy aby zostać recenzentem gier trzeba mieć jakieś wyższe wykształcenie?

Na pewno trzeba mieć wyższą (większą) znajomość ortografii i interpunkcji, bracie. Bez tego nie będziesz miał tu, i nigdzie indziej, szansy, choćbyś nawet był profesorem.

Mam pomysł na konkurs. Polegałby on na wymyśleniu nazwy 13 miesięca - specjalnie dla CDA. Chodzi np. o actionopad (jak listopad). ;] Co wy na to?

xanat0s

Proponuję: szczękopad albo kaszonik. :)

Jestem wiernym czytelnikiem CDA i stwierdzam, że pełne wersje gier są do bani. Dajcie jakieś lepsze, np. Knights & Merchants albo Darkstone (...) - będą o wiele lepsze niż te wszystkie Blair Witch, Smuggler, ty mnie nie denerwuj tymi tekstami. Nic ci nie pasuje.

Jestem zatem twoim przeciwnikiem. :)

Ktoś mówi o czymś, a ty od razu, że to bez sensu.

Nie od razu. Pozwoliłem ci przecież wypowiedzieć aż cztery zdania.

Lepiej weź się za jakiś sport, np. szydełkowanie ekstremalne, rzut oszczepem przez płotki czy bieg pod wodą.

Pulpet

Wybieram skok w bok i bieg po pyffo zyzgakim. Ale najbardziej odpowiadam mi rzut w młota i siekanie pulpetów...Aha - zapomniałbym: "to bez sensu!".

Odpowiedzi (bez sensu!) udzielali Smuggler & Mr Jedi

Tipsy

Battlefield 1942

Wpisz podczas gry w konsoli:

aiCheats.code Tobias.Karlsson - god mode w single player
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson - wykańczasz wszystkie boty wroga
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg - wykańczasz wszystkie boty na plan-szy
aiCheats.code BotsCanCheatToo - boty też mogą cheatować?
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer - AI status
aiCheats.code WalkingsWayTooTiresome - tworzyś nowy spawn-point

Wpisując cheaty, uważaj na spacje i wielkie litery!

Bikini Karate Babes

Ukryte postacie

Aby je odkryć, musisz przejść tryb Arcade; za każdym razem, gdy go ukończysz inną postacią, dostaniesz nową. Ostatnią z nich powinna być **Venus**. By odkryć **Aphrodite**, musisz nią przejść tryb **Marathon** - i gotowe.

Catfight

Aby uruchomić **cheat mode**, zrób, co następuje:

1. Wejdź do ekranu **Select**
2. Naciśnij, i przytrzymaj, klawisze **[A]** + **[W]** + **[D]** + **[T]**
3. Dokonaj wyboru postaci
4. Naciśnij **[Enter]**
5. I już! :))

James Bond 007 - Nightfire

Tym razem tipsy będą działać - przetestowano!

Edytuj plik: **config.cfg**, w podkatalogu gry **bond**.

Na dole dopisz:

sv_cheats 1

console 1

Zgraj plik, uruchom grę, naciśnij **[~]**, wpisz kod i **[Enter]**:

god - god mode
noclip - przechodzenie przez obiekty
notarget - niewidzialność
fly - latamy

Aby anulować cheat, wpisz go ponownie.

Niespodzianka: naciśnij po kolei klawisze: **[B]** - **[B]** - **[X]** - **[X]** - **[Y]**. Ale jazda! :)



Medal of Honor Allied Assault - Spearhead

Wystartuj grę z wpisanymi w linię komend parametrami: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomoney 1**. W czasie gry naciśnij **[~]**, wpisz cheat i naciśnij **[Enter]**:

dog - god mode
fullheal - energia na maksa
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry
fullheal - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x y z - teleportowanie się do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks. 100)
kill - pa, pa...
giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie, np. **giveweapon m1_garand .tik** - otrzymujesz M1 garand
maplist - lista dostępnych map w grze
mapa [nazwa] - skok na level o danej nazwie

Tryb TPP

W konsoli wpisz: **toggle cd_3rd_person**.

Uwaga!

Czasem mimo wpisania kodu, gra nie chce go przyjąć, wywołując jakiś przydługawy komunikat. Co robimy? Dość często (aczk nie zawsze) wystarczy... zgiąć. A po ponownym wczytaniu plan-szy - tipsy powinien już działać. A jak nie... cóż, nie róbicie quicksave'u. Najczęściej gra buntuje się właśnie przy próbie cheatowania rozgrywki wczytanej z quicksave'u. A tipsy działają, sprawdziliśmy!

O.R.B.

Naciśnij **[Enter]**, wpisz kod i ponownie **[Enter]**:

\$WIN - wygrywamy misję
\$RU x - dostajesz x jednostek badawczych
\$SU x - dostajesz x jednostek wspierających
\$GET TECH - wszelkie możliwe badania
\$GET ALL TECHS - wszelkie możliwe środki techniczne (techs)

\$FOGOWAR ON - włącza "dym bitewny"

\$FOGOWAR OFF - anuluje poprzedni cheat

\$GOD ON - trzeba tłumaczyć?

\$GOD OFF - tego też chyba nie?

\$REPAIR ALL - pa, pa

\$WEAKEN ENEMY - obniża parametry bojowe statków wroga

Robot Wars: Arena of Destruction

Zaloguj się jako: **JPEARCE**, Efekt? Dostępne wszystkie roboty i areny, wszystkie trofea i kupa kasy na dodatek.

Odblokuj **Chaos 2**

Musisz wygrać Robot Wars World Championship każdym dostępnym botem.

Sin

Naciśnij **[~]** i wpisz:

/health 999 - energia na 999
/wuss - wszystkie rodzaje broni
/superfuzz - god mode
/nocollision - przenikamy przez ściany
/wallflower - nie ma wrogów
/spawn magnum - dostajesz magnum
/spawn shotgun - dostajesz shotgun
/spawn assaulttrifle - dostajesz karabinek szturmowy
/spawn rocketlauncher - dostajesz wyrzutnię rakiet
/spawn sniperrifle - dostajesz snajperkę
/spawn heligun - dostajesz działko z helikoptera (wow!)
/spawn reactiveshields - dostajesz Reactive Shield
/spawn rockets - dostajesz rakietę
/spawn coin - dostajesz monetę
/spawn health - dostajesz apteczkę
/spawn cookies - dostajesz ciasteczka
/spawn lensflare - efekty świetlne
/spawn nazwa przedmiotu - wpisz poniższą nazwę, by otrzymać:
BlueCard - błękitną kartę dostępu;
OrangeCard - pomarańczową kartę dostępu;
YellowCard - żółtą kartę dostępu;
GreenCard - zieloną kartę dostępu;
KeyRing - klucz
MoneyBag - sporo kasy;
Dollar - dolara;
Evidence - dokumenty; Decoder - ??;
PulsePart1 - pierwszą część Pulse Cannon;
PulsePart2 - drugą część Pulse Cannon
PulsePart3 - trzecią część Pulse Cannon (od tego momentu broń jest gotowa do użycia)
Chemsuit - kombinezon;
Blueprints - kopie dokumentów;
U4 sample - ??;
Envelope - ??
Silencer - tłumik do pistoletu

Sekretna broń

Otwórz konsolę klawiszem **[~]**, wpisz: **give thrallgun**, i przyzysp go do jakiegoś wolnego klawisza (np. **M**). Od tej pory naciśnięcie **[M]** wywoła tę broń.

Unreal Tournament 2003

Dodatkowe cheaty

Naciśnij **[~]**, by wejść do konsoli (lub naciśnij **[TAB]**) - i wpisz:

JumpMatch [###] - przenosi cię do konkretnego miejsca laddera, np. gdy **### = 43**, przeniesiesz się na ladder 4, run 3.

ChangeSize [###.###] - zmienia wielkość postaci gracza, np. **###.### = 0'25** lub **2.0**

LockCamera - blokuje kamerę w obecnej pozycji

FreeCamera [true/false] - kamera nie będzie się obracać razem z graczem

ViewSelf [true/false] - kamera będzie pokazywała gracza

ViewBot - kamera będzie pokazywała kolejne boty

ViewFlag - kamera będzie pokazywała postać mającą obecnie flagę

ViewPlayer [nick] - kamera będzie pokazywała gracza o danym nicku

ViewActor [nazwa] - kamera będzie pokazywała danego aktora

ViewClass [nazwa] - kamera będzie pokazywała daną klasę obiektów

KillViewedActor - zabija oglądanego aktora (nie rób tego z własną postacią, bo gra się zawiesi)

Avatar [nazwa] - przejmujesz pawn klasy o danej nazwie

Summon [nazwa] - przywołuje obiekt o danej nazwie

SetCameraDist [###.###] - ustawia odległość kamery od oglądanego obiektu

SetGravity [###.###] - ustawia siłę grawitacji

SetJumpZ [###.###] - zmienia wysokość skoku

SetSpeed [###.###] - zmienia szybkość poruszania się gracza

ListDynamicActors - zapisuje listę wszystkich aktorów do logo

FreezeFrame [###.###] - zatrzymuje grę na podany czas

SetFogR [###.###] - zmienia składową czerwoną koloru mgły

SetFogG [###.###] - zmienia składową zieloną koloru mgły

SetFogB [###.###] - zmienia składową niebieską koloru mgły

SetFlash [###.###] - określa czas, po jakim znika rozjaśnienie

CauseEvent [nazwa] - włącza event o podanej nazwie

LogScriptedSequences - włącza logowanie skryptów

KillPawns - zabija wszystkich pawnów, prócz gracza

KillAll [nazwa] - zabija wszystkie obiekty danej klasy, np. **KillAll Pawn**

KillAllPawns [nazwa] - zabija wszystkie pawnny o danej nazwie

PlayersOnly - dany level staje się leveliem tylko dla graczy

CheatView [nazwa] - widzisz aktora o podanej nazwie

WriteToLog - zapisuje do logo ciąg znaków NOW!

ReviewJumpSpots [nazwa] - testuje różne rodzaje skoków, np. **Transloc**, **Jump**, **Combo** or **LowGrav**

TYLKO TERAZ GRATISY DO WYBORU! WYBIERAJ:

programy muzyczne gry



Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO: **ELEGANCKIE ETUI na 10 CD** jeżeli zamawiasz 2 programy.



magix video 2.0 deluxe



magix DJ Remixing Kit
3 w 1: program do nagrywania, mieszania, mixowania i odtwarzania muzyki



Play R XXL



magix video 2.0 deluxe



magix music maker generation 8



magix techno maker



hip hop 3



magix pc cleaning lab



39,90
cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii Magix

magix piano & keyboard workshop



magix mp3 maker gold



movies to CD & DVD



pictures to CD & DVD



CD & DVD burner

dźwięk - loopy
amunicja do programów muzycznych

ambient det	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	25
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakrecone rytm	25
loopy muzyczne	25
multi power	14,99

Wycieczka zagranicą

hip hop 3
Najnowszy zestaw sample'ów z bestsellerowym kasetą

CD & DVD burner
Najnowszy CD i DVD, nagrywarka MP3, czytnik i palnik

magix music maker
rewolucyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

CD & DVD burner
Najnowszy CD i DVD, nagrywarka MP3, czytnik i palnik

COŚ DLA CIAŁA

oferta aktualna do ukazania się następnego numeru niniejszego czasopisma

Age of empire collectors edition	159,90	Command & conquer renegade	119	Gry karciane 1&2	39	Jazz jack rabbit	39,90	Pat Soccer	stara cena 59	44,90	Syberia	nowe	69,90
Age of mythology	149,90	Crazy Taxi	94,90	Gry karciane 2	25	Kajko i Kokosz w Krainie Berdswierów	19,90	Pinkale i jry zrychodzone	25	154,90	Soldiers of fortune 2	154,90	
Age of wonders	45,90	Cywilizacja 3 PL	94,90	STA III stara cena 99	92,90	Kurcze płożone	18,90	Project 101 2 PL	stara cena 99	89,90	Soldierman	stara cena: 109	159,90
Age of Wonders II	nowe	Bello Force	78,90	Harry Potter-Samarytka	92,90	Kurcze płożone	18,90	Rainier Vues	z dziesięciami 2 (dla dorosłych)	19,90	Strip Puzzle (dla dorosłych)	28,90	
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	68,90	Drivins Drivins	94,90	Tajemnice 1918Heros IV 2.0	128,90	Logo creator Harry Potter	nowe	Rally Championship Extreme	24,90	Target	19,90		
Baldurs Gate 2 - Tron Khala	58,90	Disciples II: Mroczne Proroctwo	94,90	Hobbit 2	47,90	Medal of honor	118,90	Road dvd/CD	42,90	Taxi challenge	nowe	29,90	
BATTLEFIELD 1942	109	Dracula 2	47,90	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	Might & magic IX	94,90	Road wage	19,90	Taxi driver	27,90		
Beach Life	119,90	Duke Nukem Forever	94,90	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	Morrowind	126,90	Robbo millennium	42,90	The thing	119,90		
Black & White: Creatures	76,90	Manhattan Project stara cena: 79	74,90	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	(The Elder Scrolls III) nowe	94,90	Schizm - zresh (DVD)	65,90	Tony Hawk Pro Skater 2	38		
Islands	nowe	EURO FIGHTER TYPHOON	19,90	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	Motocross 3	126,90	Settlers 4 Złota Edycja	98,90	Toon car	16,90		
Bob Budowlany: damy rady	43,90	Fallout 2	19,90	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	Motocross 3	126,90	Settlers 4 Złota Edycja	98,90	Tomb Raider 3	29		
Bowling (kręgle)	19,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Unreal	16,90		
Cartoon Maker PL	49,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	War Commander	16,90		
Capitalism 2	94,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warcraft II	89,90		
Chameleon	76,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warcraft III	128		
Class candidate Invasion normandy	42,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
COLIN 3 PL	89,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
Comar barbarian	48,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
Combat Mission Gold	76,90	FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagarin czarny diament	76,90	NBA LIVE 2003	nowe	Sheriff 4 Złota Edycja	98,90	Warrior's battlecry II	59,90		
		FIM Speedway Grand Prix	nowe	Hugo Gagar									

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

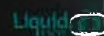
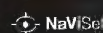
OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela



NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMATECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • Bielsko Biala KONTRAST II 033 819 35 17 • Bydgoszcz LOGON 052 326 00 00 • Chelm WIZARD 082 562 80 50 • Elblag K4FOTECH 055 233 70 78 • Gdańsk GRAL 058 345 20 00 • Gdynia AUTO 059 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • Gliwice WASKO 032 332 56 63 • Głogów TPC 076 835 72 47 • Gryfino LOGOS 091 432 36 26 • Jelenia Góra TPC 075 642 03 90 • Kallisz SOFTON 062 767 60 39 • Katowice KG CENTRUM 032 781 81 33 • Kielce KWARK 041 368 61 72 • SKANER 041 343 11 69 • Kraków BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • Krasnik INSTALL NET 081 826 18 30 • Kutno AKCES 024 253 86 43 • Legnica TPC 076 662 08 95 • Letzajsk PIONEER 017 242 88 83 • Lublin TPC 026 641 11 70 • RESET-PC 081 532 04 25 • Łódź FAST 042 813 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • Łódź MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • Mysłowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olaszyna BIT SERWIS 085 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • Opole QUANTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • Plock IT SYSTEMS 024 266 98 04 • Poznań AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTIT 061 827 26 87 • HARDISOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTROINK 061 832 62 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • Radom EUROSOFT 048 363 24 19 • Siechnice EON 0507 660 239 • Szczecin LOGOS 091 488 18 19 • Świdnica TPC 074 852 09 64 • Tychy VIDEOBIT 032 227 09 75 • Warszawa LORIE 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 35